

TRLE - EX OBLIVIONE

Créateur : **Neltharion**

Date création : **08 juillet 2025**

Soluce : **Full-Throttle**

NIVEAU 1

NIVEAU 2

NIVEAU 3

NIVEAU 4

NIVEAU 5

NIVEAU 6

NIVEAU 7

NIVEAU 8

NIVEAU 9

NIVEAU 10

NIVEAU 11

NIVEAU 12

NIVEAU 13

NIVEAU 14

NIVEAU 15

VIDEOS

NIVEAU 1 : PROLOGUE - THE NAMELESS CITY

Après l'animation, utiliser la **tyrolienne** pour atteindre le site archéologique. Aller ramasser **une Life Potion (petite trousse de soins)** à l'est puis éliminer les **3 mercenaires** au sol. Pour les avoir facilement, descendre dans les ruines et en restant plaquer contre la paroi nord leurs tirer dessus en faisant des sauts sur place (c'est un peu long mais efficace). Pour atteindre le premier **mercenaire** en hauteur, monter sur les rochers à gauche du pilier en bout de tyrolienne et se rapprocher de lui jusqu'à pouvoir l'atteindre (rester plaquer contre la falaise pour ne pas être touché par lui).



Descendre au sol et entrer dans le temple par la pente de gauche, monter dans un petit passage sombre en hauteur et descendre dans une pièce contenant le **secret n° 1 : un Silver Dragon, une Life Potion et une Radian Life Potion (grande trousse de soins)**. Ressortir du temple, éliminer le **mercenaire** en hauteur à l'est ou l'ignorer puis utiliser la **perche verticale** pour descendre sous le temple. Prendre le passage à l'est, traverser une salle, actionner un **levier** qui ouvre la **porte du temple** puis faire le chemin inverse en évitant

les **2 boules** qui roulent. Une fois remonté à la surface, entrer dans le temple après avoir éliminé **4 lézards**.

Dans le temple, monter sur un mur à gauche, puis sauter sur un pilier à l'est afin d'y actionner le **levier 1/3** qui ouvre une porte au nord. Descendre, entrer dans la salle avec un jet d'eau à l'est, prendre le passage derrière les rideaux au nord (ce qui conduit au premier étage de la salle précédente), prendre le passage derrière les rideaux à l'ouest pour atteindre le deuxième étage et enfin actionner le **levier 2/3**. Redescendre en prenant n'importe quel passage derrière les rideaux, puis aller dans un couloir à l'ouest.

Descendre très rapidement les escaliers vers la droite et tourner à gauche dans une niche en bas afin d'éviter la **boule** qui tombe derrière Lara. Remonter tout en haut de la pente et actionner le **levier 3/3** en hauteur pour ouvrir la **porte** en face de l'entrée du temple, mais aussi la **porte** de la niche. Passer cette dernière pour récupérer le **secret n° 2 : un Emerald Dragon, une Life Potion et une Radian Life Potion et des cartouches de shotgun normales**. Aller maintenant passer la porte en face de l'entrée du temple.



Commencer par éliminer **2 lézards**, ramasser **une Life Potion** et **des cartouches de shotgun normales**, puis prendre le passage à l'est. Traverser les 2 couloirs en évitant les **cylindres munis de lames**, descendre à l'étage inférieur en s'accrochant au mur et aller tout au bout du couloir qui descend. Ramper dans un passage sombre à gauche, sortir dans une pièce à l'est, tuer **2 lézards**, ramasser **2 Life Potions** et reprendre le couloir sombre, direction N/E. Prendre un nouveau couloir vers le nord jusqu'à arriver dans une grande salle sous le temple.

Attention aux premières **dalles** au dessus du vide, elles sont friables. Se laisser tomber sur la **dalle friable** en contrebas au nord et avancer rapidement sur la dalle suivante qui est plus stable. S'accrocher à son rebord, se déplacer vers la gauche jusqu'à pouvoir monter sur une nouvelle **dalle friable**. Continuer à avancer vers le nord, monter à une échelle puis utiliser les différents piliers et échelles pour atteindre un dernier pilier avec un levier (sur sa face nord). Actionner ce levier pour éteindre les **flammes** sur **2 dalles** en hauteur à l'est.



Aller suspendre Lara au rebord N/E et descendre le long d'une échelle jusqu'à atteindre une pièce contenant le **secret n° 3 : un Golden Dragon, une Radian Life Potion, le Shotgun et des torches**. Remonter au niveau supérieur, monter sur la plateforme à l'est, aller dans le coin N/E, se placer face au sud, monter sur le bloc en pente et faire rapidement un saut arrière suivi d'un saut avant pour atteindre une petite échelle qui permet de monter sur l'une des dalles dont Lara a éteint la flamme récemment. Aller ramasser le livre **Al Azif-Necronomicon** et

rester immobile pendant qu'une partie du plafond s'écroule.

Aller maintenant dans le coin N/O, en passant dessus la deuxième dalle dont Lara a éteint la flamme récemment et suivre le couloir qui mène à une salle avec des piliers. Monter sur le pilier central en utilisant la pente du pilier nord, utiliser la pente du pilier sud pour atteindre le pilier S/E, sauter sur la plateforme en pente contre le mur est pour atteindre une plateforme au N/E, aller sur le pilier N/O et enfin utiliser les **plateformes friables** pour atteindre le haut de la salle. Tuer **2 lézards**, ramasser **2 boîtes de cartouches de shotgun normales** et **une Radian Life Potion**, puis prendre le couloir nord. Monter dans une grotte, ramasser **un chargeur d'Uzi** puis sortir par la fenêtre sud pour passer au niveau suivant.

NIVEAU 2 : THE COLD WASTE

Lara se retrouve maintenant dans la chambre de son manoir. Aller dans la salle de bain et dans la douche pour ouvrir la **porte** N/E de la chambre. Suivre le couloir sombre qui mène dehors dans un paysage de montagne enneigée. Après l'animation, s'accrocher au rebord en pente à gauche et se déplacer vers la droite jusqu'à pouvoir monter sur un sol plat. S'accrocher à une échelle à l'est via une pente sur la gauche, monter, continuer à avancer vers l'est, passer sous une arche, sauter sur un rocher toujours vers l'est puis entrer dans une grotte au nord.

Dans la grotte suivante, éviter de tomber dans l'eau glacée sinon Lara perd très rapidement de la vie. S'accrocher au rebord des rochers à droite, se déplacer vers la gauche jusqu'à pouvoir monter sur une petite partie triangulaire et, de rochers en rochers prendre un passage derrière la cascade. Monter, suivre un couloir qui mène à un bassin avec un canot à moteur. Monter à une échelle, noter la présence d'une cage qui bloque l'accès à un levier, entrer dans la grotte à l'ouest, tuer **2 chauve-souris**, prendre le couloir nord et écouter le monologue du **gladiateur**.

Gladiateur : Qu'est ce que c'est ? Je vois que vous êtes à mi-chemin. Avez-vous besoin de mon assistance ? Bien... ce n'est pas comme si j'en savais beaucoup, ces terres arides sont complètement fragmentées... là où le monde éveillé et le monde des rêves s'entrechoquent. Ce que tu vois n'est peut-être pas ce que mes yeux voient. Beaucoup ont cherchés à traverser la ville froide de Sarkomand pour atteindre le monastère de Ygiroth... où réside le grand prêtre – dont on ne prononce pas le nom. Et loin, très loin sous le plateau de Leng... gisent les ruines vides d'Inquanok... enfouis sous des couches de pourriture et de bois maudits. Peut-être devrais-tu faire demi-tour... car il n'y a plus d'espoir dans ce pays.

Ramasser **une Life Potion** et revenir dans la grotte précédente. Aller au bout du couloir à l'est et pousser/tirer la **cage** pour permettre à Lara d'atteindre un couloir en hauteur. Suivre ce couloir jusqu'à atteindre un **levier** qui fait monter une **cage** derrière Lara et baisse la **cage** vu précédemment (celle qui bloquait un levier). Aller actionner ce **levier** pour ouvrir la **porte** de sortie dans la grotte du bassin avec le canot. Monter dans le canot et sortir de la grotte. Descendre la rivière à l'ouest, traverser le petit lac, sortir du canot et entrer dans un couloir sombre au nord. Suivre le couloir qui conduit à l'extérieur, aller tout au bout à l'ouest, derrière une petite structure en forme de labyrinthe et descendre dans un trou.

Traverser le labyrinthe, prendre le passage à l'est, descendre dans une grotte avec un bassin, utiliser le bloc transparent en pente pour atteindre le passage à l'est, suivre le couloir jusqu'au bout, actionner un **levier** qui ouvre les **barreaux** d'un passage dans le coin S/O de la grotte précédente. Entrer dans ce passage, descendre le long de la cascade grâce à une échelle et à mi-hauteur faire un saut arrière dans une niche pour y actionner un **levier** qui ouvre les **barreaux** d'un passage à l'est en haut de l'échelle. Suivre le couloir qui conduit en hauteur dans la grotte précédente et sauter sur l'arche en contrebas afin d'y actionner un **levier** qui ouvre une **grille** dans la zone du labyrinthe au sud.

Entrer dans ce nouveau couloir et avancer jusqu'à une grotte avec un gouffre. Traverser le gouffre en sautant de rochers et rochers et en s'accrochant aux rebords. Prendre le passage au nord, traverser le couloir avec le bassin en sautant de gauche à droite, puis continuer à avancer en sautant sur les bords du bassin jusqu'à atteindre un couloir. Actionner un **levier** qui baisse les **barreaux** dans un couloir inondé. Revenir en arrière jusqu'au gouffre, prendre le passage ouest et écouter le monologue du guerrier.

Guerrier : Bonjour voyageur. Qu'est ce qui vous amène dans ces contrées périlleuses ? J'espère vraiment que vous avez une bonne raison. Mais qui suis-je pour juger ? Oh oui, il y a un trésor ici... mais l'entrée est fermée. Prend cette pierre. J'ai déjà vu ce même design dans le passé. Et je suppose que quelqu'un quelque part a créé ces machines... pour aider ceux qui les rencontrent... et d'autres juste pour jouer un mauvais tour. Attention, il n'y a pas beaucoup de ces pierres ici... fais en sorte que chacune d'elles compte.

Une fois le monologue terminé, récupérer la **Pnakotic Lockstone** qui se trouve à ses pieds et la mettre dans le **support** à droite de la **porte** pour l'ouvrir. Entrer dans une salle avec un gouffre, utiliser les **2 perches horizontales** pour le traverser, tuer **2 guerriers** et ramasser **des cartouches de shotgun normales** et **un shotgun**. Utiliser l'échelle contre le mur est et l'échelle de singe au plafond pour retraverser le gouffre et sortir de la salle.

Plonger dans le trou au fond du petit bassin et nager rapidement dans le couloir. Sortir de l'eau avant de mourir congelé, plonger et nager dans un nouveau bassin puis en sortir dès que possible avant de poursuivre la nage vers le sud. Une fois sorti de l'eau, suivre le couloir nord jusqu'à une petite grotte avec un petit bassin au fond duquel se trouve la **Red Key**. Passer la porte ouverte à l'est et aller utiliser la **Red Key** dans la **serrure** de la **porte** à droite pour l'ouvrir.

Suivre le couloir et ramasser **une Life Potion** avant de sortir dehors, ou **un guerrier** attend Lara. Après l'avoir éliminé, monter l'escalier, sauter la barrière et prendre le couloir au sud. Éliminer **un guerrier**, entrer dans la chambre d'où il vient de sortir et descendre dans le passage du coin S/E. Nager dans un couloir, sortir de l'eau dans une grotte et aller sur la plateforme à l'est pour y actionner un **levier** qui ouvre la **porte** à l'ouest. Passer cette porte pour se retrouver dehors.

Commencer par éliminer le **Birdmonster** (une espèce de yéti à pattes d'oiseau), récupérer le **Birdmonster Fragment** qu'il laisse tomber, consulter la **nouvelle page de journal** qui explique ce que c'est, aller dans le coin N/E ramasser **2 chargeurs de MP5** et dans le coin N/O **des cartouches de shotgun normales** puis plonger dans le bassin nord. Se laisser entraîner par le courant, sortir de l'eau, ramasser **une Life Potion**, ramper dans un passage au N/O jusqu'à la prochaine salle. Ramasser une **Pnakotic Lockstone**, ainsi que **des cartouches de shotgun normales**, **une roquette** et **des flèches de harpon** puis revenir à l'entrée de la salle. Monter sur le mur au sud et utiliser le pilier en pente et l'échelle au coin N/O pour atteindre un couloir en hauteur.

Éliminer **2 guerriers**, monter à l'échelle S/E, glisser sur la pente nord et aller ramper dans un passage du mur nord afin d'y ramasser le **secret n° 4 : un Emerald Dragon, et un chargeur de MP5**. Redescendre dans la salle, remonter à l'échelle S/E, s'accrocher à l'échelle de singe au plafond, aller dans le coin N/O, se laisser tomber, monter à l'échelle en face, sortir dehors et aller vers le sud. Tuer **4 guerriers**, ramasser **une Radian Life Potion** sur l'un d'eux, ramasser un peu plus loin ramasser **un chargeur de MP5** et **des cartouches de shotgun normales** puis prendre le couloir sud jusqu'à atteindre une grande grotte.



Descendre dans la grotte, monter sur le petit muret et regarder vers le sud. Il y a 3 symboles vert qui forment une figure à se souvenir pour la suite. Monter sur le mur ouest, aller tout au bout coté sud ramasser une **Pnakotic Lockstone**, entrer dans la salle ouest où se trouvent de nombreux leviers, **un chargeurs de MP5** et une **Life Potion**. Sous chaque levier il y a un symbole. Il va falloir actionner uniquement les leviers dont le symbole correspond à la figure verte vue précédemment. Il y a **3 leviers** à actionner pour désactiver les **pics** autour d'un levier au centre de la grande salle précédente. Actionner ce **levier** pour ouvrir une **porte** au nord dans cette même salle et aller y récupérer la River Gateway Key sur un piédestal. Lara est automatiquement téléportée dans la zone du labyrinthe.



Retourner à l'endroit où Lara a laissé le canot (c'est-à-dire vers l'est) et en chemin, juste entre le labyrinthe et le couloir qui mène au canot, monter sur une plateforme rocheuse au sud à l'aide d'un pan incliné. Au bout de cette plateforme se trouve une niche avec un **support de Pnakotic Lockstone**. Utiliser une **pierre** pour ouvrir la **porte** à côté et ramasser le **secret n° 5 : un Golden Dragon, une Radian Life Potion** et des **cartouches de shotgun normales**.

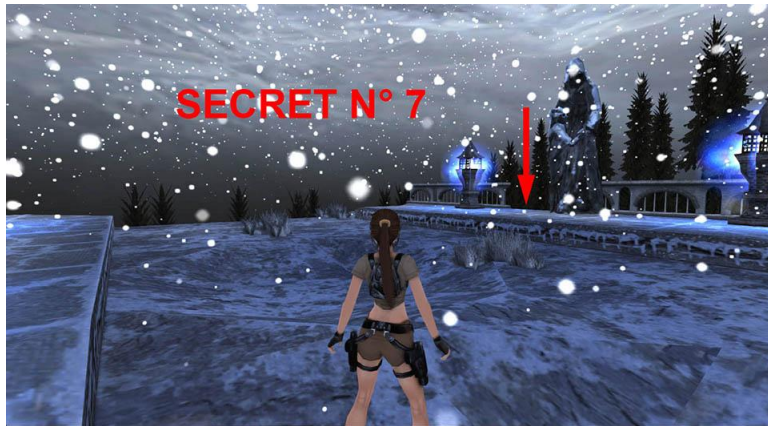
Retourner sur la plateforme extérieure, sauter sur le rocher à droite au dessus du couloir qui mène au canot, s'accrocher au rebord en hauteur, se déplacer au maximum vers la droite, monter, se retourner et sauter pour atterrir sur la pente au dessus de l'entrée du secret n° 5, s'accrocher au rebord et se déplacer jusqu'au dessus d'une plateforme rocheuse (début de la zone du labyrinthe). Sauter et s'accrocher à une fissure dans le rocher N/E (à moitié cachée par des plantes) et se déplacer vers la droite jusqu'à atteindre un couloir au bout duquel se trouve le **secret n° 6 : un Silver Dragon** et des **cartouches de shotgun normales**. Il est temps maintenant de retourner prendre le canot.



Naviguer un peu vers le sud et descendre du canot sur une petite plateforme à côté d'une porte. Utiliser la **River Gateway Key** sur la **serrure** pour ouvrir la **porte**, reprendre le canot et suivre le canal. Au bout, sauter dans un couloir à l'ouest pour passer au niveau suivant.

NIVEAU 3 : SARKOMAND

Aller au bout du couloir, ramasser **des flèches normales d'arbalète** et actionner un **levier** qui ouvre la **grille** devant le canot. Prendre le canot et aller au bout du petit canal. Sauter dans le couloir à l'est et monter tout en haut grâce aux différents rochers et échelles (noter la présence d'une cage à gauche sur la dernière échelle – c'est le passage de retour après le secret n° 7). Lara se retrouve sur une espèce de pont à l'extérieur. Aller dans le coin S/O (là où il manque un morceau de rambarde), descendre dans un couloir en dessous et aller tout au bout ramasser le **secret n° 7 : un Silver Dragon, une Pnakotic Lockstone** et une **Life Potion**. Remonter vers l'extérieur avec l'échelle prise précédemment.



Aller au nord et entrer dans la ville de Sarkomand. Après l'animation plonger dans un trou triangulaire du petit canal au N/E et récupérer la **Tower Key**. Monter sur un gros rocher dans le coin N/E pour ramasser **des cartouches de shotgun normales** puis aller utiliser la **Tower Key** dans sa **serrure** sur un des piliers S/O afin d'ouvrir une **trappe** en haut de l'échelle à coté.

Après l'animation monter à l'échelle, éliminer un guerrier, monter sur le balcon nord, tourner tout de suite à gauche et

descendre sur un mur en contrebas ramasser **des cartouches de shotgun normales**.

Revenir sur le balcon comme précédemment et cette fois-ci aller vers l'ouest, sauter sur le balcon gauche, casser des **vases**, ramasser **une Life Potion** puis se laisser tomber devant une petite fenêtre en contrebas au N/O. Casser la **fenêtre**, descendre un couloir et dans la pièce du bas casser des **chopes**, ramasser **une Life Potion** puis ouvrir une **trappe** au sol. Descendre dans une étable, ramasser la **Golden Key**, sortir de l'étable, monter l'escalier N/O, faire le tour du bâtiment à gauche pour ramasser **une Life Potion** puis revenir en arrière et utiliser la **Golden Key** dans sa **serrure** pour ouvrir les **barreaux** à coté. Entrer dans la pièce, casser la fenêtre N/O, sortir sur le balcon, s'accrocher à la fissure du mur ouest, se déplacer d'un quart de tour vers la droite et actionner un **levier** en contrebas pour ouvrir une **porte** dans le grand bassin derrière Lara. Plonger dans le bassin, passer la porte et aller actionner un **levier** qui ouvre une **grille** dans la zone précédente dans le coin S/O.

Profiter que Lara est dans l'eau pour ouvrir une **porte** sous-marine au S/O et actionner un **levier** qui ouvre une **trappe** au plafond dans un petit passage du coin S/E du même bassin. Monter dans une pièce dans laquelle se trouve le **secret n° 8 : un Emerald Dragon, une Life Potion, un Shotgun et des cartouches de shotgun normales**. Revenir dans le grand bassin, sortir de l'eau, éliminer **3 guerriers**, ramasser **une Radian Life Potion** puis passer la grille S/O. Suivre le couloir qui mène à une pièce avec des barils et un trou dans le plancher. Se laisser tomber dans le trou, glisser, passer rapidement sur les **dalles friables**, s'accrocher au rebord du pan incliné en face, se déplacer vers la droite et à partir de là, utiliser les différents pans inclinés et **dalles friables** en dessous pour arriver jusqu'en bas.



Une fois en bas, prendre le couloir au sud, tuer **un guerrier** et utiliser une **pierre** dans le **support de Pnakotic Lockstone** pour ouvrir la **grille** à coté. Utiliser les 3 dalles friables pour traverser un couloir, ramasser **des flèches normales d'arbalète, des torches et une Radian Life Potion** puis suivre le couloir qui ramène devant le support de Pnakotic Lockstone. Prendre maintenant le couloir sud, sauter sur un pan incliné et sauter de **dalles friables** en dalles friables jusqu'à atteindre un balcon avec un **levier**. L'actionner pour ouvrir la **grille** de la mine en contrebas au sud.

Une fois dans la mine, suivre les rails, descendre au niveau inférieur et entrer dans une grande salle avec une cascade et un bassin au sud. Plonger dans le bassin, passer par le trou au fond et ressortir de l'eau dans une petite pièce. Monter dans le passage N/E et actionner un **levier** qui ouvre une **trappe** dans le bâtiment de la grande salle précédente. Revenir dans cette salle, remonter au niveau de l'entrée, s'accrocher au rebord du pan incliné au dessus du bassin et se déplacer au maximum vers la droite. Faire un saut arrière pour atterrir sur le toit du bâtiment, actionner un **levier** sur un bloc pour faire monter un **pilier** à droite de Lara à l'extérieur du bâtiment (pour pouvoir remonter facilement sur le toit en cas de besoin) puis entrer dans le bâtiment par la trappe ouverte récemment.



Actionner un **levier** qui ouvre la **porte** du bâtiment à droite de Lara, tuer le **guerrier** qui arrive et ramasser le **Dynamite Detonator** qu'il laisse tomber. Remonter sur le toit du bâtiment, dans le coin S/E et à partir de là, il va falloir sauter sur la petite plateforme derrière le pilier à l'est. Il est possible de le faire en direct ou via le pan incliné de droite. Tout cela pour atteindre le rocher du coin S/E et récupérer le **secret n° 9 : un Golden Dragon, un chargeur d'Uzy et un chargeur de Desert Eagle**. Revenir à l'entrée de la salle et utiliser la **Detonator Key** dans la **serrure** à gauche de

l'entrée pour faire exploser les **caisses de TNT** à l'est dans la mine.

Entrer dans le nouveau passage créé, traverser une zone en sautant de pilier en pilier tout en évitant les **pistons** qui tombent dessus (le mieux est de s'accrocher au rebord des piliers, d'en faire le tout et de faire un saut arrière sur le prochain etc... - sinon, j'ai trouvé une combine pour éviter ce passage et continuer l'aventure. L'explication est un peu plus bas). Une fois au bout et en sûreté, actionner un **levier** qui coupe les **flammes** sur le pilier au centre de la mine. Retourner dans la mine en passant par la base des piliers à pistons et en ramassant au passage une **Pnakotic Lockstone**.

Maintenant que les flammes ont disparues, monter sur le pilier au centre de la mine, sauter sur le pilier au S/E puis se laisser glisser sur la pente est et sauter sur la passerelle en contrebas. La combine pour arriver à cet endroit précis sans passer par les piliers à pistons consiste à monter sur cette passerelle directe par en bas. En se positionnant au bon endroit il est possible de sauter et de monter sur la passerelle.

Avancer vers le nord, sauter sur un bloc en bois accroché au pilier de gauche, puis sur une plateforme au dessus et enfin sauter dans un passage au N/E. Tuer un **guerrier**, actionner le **levier** qu'il gardait pour ouvrir la **grille** de l'ascenseur, puis aller au S/E récupérer le **Lunar Ruby** dans une niche. Monter dans un petit passage à gauche de la niche, suivre le couloir jusqu'au bout, actionner le **levier** qui ouvre la **grille** à coté et sortir dans un couloir déjà visité, après avoir éliminer **3 araignées**. Aller vers le nord et prendre le couloir à droite et monter dans l'ascenseur.

En sortant de l'ascenseur, Lara se retrouve dans une salle déjà visitée. Monter à l'étage supérieur grâce à une des échelles, passer dans la pièce suivante (déjà visitée aussi) et sortir du bâtiment par la porte à l'est. Traverser la cour avec les deux statues de lions, grimper à l'échelle S/E, aller tout droit, sauter sur un pilier avec un **support en tête de serpent** et lui insérer entre les dents le **Lunar Ruby**. Cela a pour effet d'ouvrir la **double porte** au nord. Passer cette double porte pour aller au niveau suivant.

NIVEAU 4 : YGIROTH

Descendre l'escalier, éliminer **2 guerriers**, ramasser une **Pnakotic Lockstone** dans un coin, puis s'accrocher au rebord du pilier en pente à droite, monter, se retourner et sauter vers la droite pour s'accrocher à une **dalle invisible**. Sauter ensuite dans le couloir est au bout duquel se trouve le **secret n° 10 : un Silver Dragon, des torches et une Life Potion**. S'accrocher à la fissure du pilier gauche en bas des escaliers, contourner le pilier, faire un saut arrière retourné pour s'accrocher à une l'échelle d'un pilier suspendu et contourner le pilier pour pouvoir actionner un **levier** qui ouvre la **grille** nord. Monter l'escalier, éliminer **4 araignées**, ramasser **un chargeur de MP5** puis prendre le passage au N/O.



Lara se trouve à l'intersection de 4 chemins. Commencer par celui à l'ouest. Avancer jusqu'à arriver au deuxième étage d'une grande cour intérieure. Descendre au niveau inférieur, utiliser (ou pas) une **Pierre** dans le **support de Pnakotic Lockstone** pour ouvrir la **grille** à coté et ramasser **un chargeur de MP5** . Descendre ensuite tout en bas de la cour. Au centre de cette cour se trouve un chemin fermé par **3 grilles** et qui descend vers une pièce sous la cour, occupé par **un guerrier** . Sur les bords du chemin, se trouvent 3 blocs avec **3 leviers** (qui lèvent ou baissent les 3 grilles), dont un est pour l'instant inaccessible à cause d'une **cage** (qui se baisse quand on libère l'araignée). Et enfin, à l'est, il y a une grotte fermée par une grille et un **levier** derrière laquelle une **araignée géante** s'impatiente.

Le but du jeu c'est d'actionner les 2 premiers leviers accessibles afin d'ouvrir les 2 dernières grilles du chemin, d'actionner le levier qui ouvre la grille de l'araignée, qui baisse la cage devant le troisième levier et ouvre la première grille du chemin, et de laisser l'araignée s'occuper du guerrier. Une fois qu'elle l'aura éliminé, elle ressortira (si elle ne ressort pas, il faudra l'attirer en descendant dans le chemin). Il faudra alors fermer une ou plusieurs grilles pour la bloquer et l'empêcher de nous suivre dans la pièce sous la cour. Pour entrer dans cette pièce il va falloir passer rapidement sur la première **dalle** avant qu'elle s'enflamme. Ramasser la **Stairway Key** que le guerrier a laissé tomber, prendre le couloir ouest, utiliser la **Stairways Key** dans sa **serrure** pour ouvrir la **grille** en haut des escaliers dans la zone du chemin de l'araignée puis monter l'échelle au bout du couloir ouest et monter l'escalier ouest. Monter tout en haut des escaliers et récupérer la **Sanctuary Key** sur un piédestal.

Lara se retrouve téléportée dans le sanctuaire. Descendre dans une salle avec un gouffre en son centre, s'approcher du trône au nord, éliminer le **sorcier** qui s'y trouve, ramasser le **Fragment of the High-Priest** ainsi que la **Blue Gem** , lire la **nouvelle page de journal** puis aller utiliser la **Blue Gem** dans son **support** au bout du couloir sud pour ouvrir la **porte** à coté.

Passer la porte, prendre le couloir ouest, monter dans un couloir à gauche de la grille fermée, descendre dans un passage en bas d'un trou en évitant les **2 lames rotatives** et écouter le monologue du guerrier.

Guerrier : Voyageur... c'est un véritable miracle de t'avoir trouvé. J'étais coincé ici, mais grâce à toi... je peux enfin partir. Pour te remercier, tu pourrais aller dans la pièce en face... il y a là un trésor que je ne prendrais pas pour moi. Il semblerait que je n'ai plus de chance. Un piège ? La dernière fois ? Je ne ferais jamais ça ! Ceux de ma famille ont tendance à errer dans ces terres gelées... à la recherche de voyageurs à voler. Mais j'ai pris mes distances avec eux... crois moi, je n'étais pas au coulant.



Actionner le **levier** à gauche du guerrier pour ouvrir la **grille** en haut de l'échelle précédente, ne pas toucher au **bazooka** en face du guerrier (c'est un piège mortel), puis remonter tout en haut de l'échelle (en évitant une nouvelle fois les **2 lames rotatives**) pour prendre le couloir à l'est maintenant accessible. Suivre le couloir jusqu'à une pièce en pente, utiliser une pierre dans le support à Pnakotic Lockstone pour ouvrir la grille à coté et aller y ramasser le **secret n° 11 : un Emerald Dragon, une Life Potion, un Shotgun et un chargeur de MP5** . Revenir en

arrière, monter vers le sud et descendre dans le trou pour retomber à l'intersection des 4 chemins.

Prendre maintenant le chemin à l'est jusque dans une salle rouge. Utiliser la **Sanctuary Key** dans sa **serrure** pour ouvrir la **double porte** à coté. Traverser un premier petit couloir avec des éclairs en évitant les dalles mortelles, traverser le deuxième petit couloir en s'accrochant à la fissure du mur est et en se déplaçant vers la gauche, traverser le troisième comme pour le premier et entrer dans une grande salle rouge au nord. Il va falloir traverser cette salle en évitant les dalles mortelles (et elles sont nombreuses).

Commencer par sauter sur la première dalle saine en face, puis sur celle au N/O. S'accrocher à la fissure du pilier à coté, faire un quart de tour vers la gauche, descendre sur une dalle saine et sauter sur une des 2 pentes au N/E ou N/O. Sauter sur le mur au nord (attention à ne pas tomber dans la zone mortelle entre les 2 murs), puis traverser le restant de la salle, toujours en évitant les dalles mortelles. Monter une pente, traverser la salle suivante, éliminer **2 araignées** en chemin puis grimper à une double échelle.

Lara se trouve maintenant en hauteur dans une salle avec un sol en lave. Sauter sur le premier pilier au sud, puis sur la pente en face et enfin sauter et s'accrocher à la fissure du mur ouest. Contourner le mur puis faire un saut arrière sur une pente suivi d'un saut avant vers le nord pour atteindre un mur avec une **hache suspendue** qui se balance et des **pics intermittents**. Tout en évitant ces 2 pièges, sauter sur un mur au nord en contrebas, descendre sur la passerelle en dessous et actionner un **levier** qui ouvre les **2 grilles** au dessus et derrière Lara mais aussi une **grille** en haut de la salle de lave (près de l'entrée). Prendre le couloir qui monte derrière Lara et qui mène à une pièce avec un levier derrière une **flamme intermittente**. Ce **levier chrono** fait monter une **cage** devant le levier précédent et permet de remonter sur le mur pour atteindre le passage au dessus du levier. Une fois revenu devant l'entrée de la salle de lave prendre le couloir est, maintenant accessible.

Suivre le couloir jusqu'au bout, aller vers le sud, glisser en arrière sur une pente, s'accrocher au rebord, se lâcher, glisser sur une autre pente et sauter rapidement en avant pour s'accrocher à la fissure d'un pilier. Faire un quart de tour vers la gauche, faire un saut en hauteur pour grimper sur l'échelle supérieure et une fois en haut faire un saut arrière retourné, glisser sur une pente, sauter sur une **dalle friable** en contrebas et entrer rapidement dans un couloir.

Sauter et s'accrocher à l'échelle sur le pilier ouest, grimper et entrer dans un couloir à gauche. Au milieu de ce couloir monter sur un mur et à partir de là sauter dans une niche sombre à l'ouest afin d'y actionner un **levier** qui fait monter une **dalle** à droite de l'échelle précédente. Sauter sur cette dalle, avec le Shotgun tirer à travers la cage sur le **gong** en hauteur pour ouvrir une **grille** à gauche de la cage puis sauter dans ce passage où se trouve le **secret n° 12 : un Golden Dragon, une Life Potion et des cartouches de shotgun normales**.



Revenir dans le petit couloir à gauche de l'échelle précédente, remonter sur le mur au milieu du couloir et cette fois, sauter, s'accrocher et monter sur le mur est. Récupérer la **Passage Key** sur un piédestal, prendre le couloir ouest, glisser sur une pente, sauter par-dessus un trou mortel sans se préoccuper des **pics** qui se rétractent automatiquement et continuer vers l'ouest. Descendre dans un trou, éliminer **2 guerriers** puis descendre encore d'un niveau pour revenir à l'intersection des 4 chemins.

Prendre le passage nord, ramasser **un chargeur de MP5**, aller utiliser la **Passage key** dans sa **serrure** pour ouvrir la **grille** à coté puis suivre le couloir qui descend vers le niveau suivant.

NIVEAU 5 : THE ENCHANTED WOODS

Suivre le couloir qui descend et s'approcher de l'espèce de réverbère pour être téléporté dans une maison en pleine forêt. Sortir de la maison par le passage ouest et après l'animation aller au sud, derrière la maison et s'approcher du nouveau réverbère pour être à nouveau téléporté. Aller tout droit, glisser sur une pente puis aller vers le nord jusqu'à une cascade. Se placer au pied de la cascade, face au sud puis en faisant une succession de saut arrière/avant, tout en se dirigeant vers la droite, atterrir sur un endroit moins glissant, permettant de monter en haut de la cascade. Aller parler avec le gladiateur devant la maison.

Gladiateur : Encore toi ? Bon sang, quelle surprise. Je ne m'attendais pas à ce que tu arrives jusqu'ici. Tu n'abandonne jamais, n'est ce pas ? Bien, tu ne voudrais pas arrêter maintenant... même si ça va être du suicide... hah. Si tu échappes à ce bois maudit... cherche l'île d'Oriab dans la mer du sud. Des hommes parlent de marchands de Baharna... mais à l'est se trouvent les ruines de Tyrhia. Cet endroit conviendrait mieux à tes desseins...

Entrer dans la maison, actionner un **interrupteur** qui ouvre la **porte** du garage à coté de la maison et aller y chercher le **sidecar**. L'utiliser pour descendre le long de la cascade, aller vers le nord puis monter la pente ouest en évitant les **3 boules** qui en tombent.

Une fois en haut, entrer dans la ville, descendre du sidecar, monter sur les murs à l'est et passer sous un porche. Après l'animation, descendre dans la ville en se laissant glisser sur un toit. Ramasser **une Life Potion** sous le toit, traverser toute la ville vers le sud jusqu'à une zone avec des petits piliers autour d'un plus gros, ramasser **des flèches de harpon** sur un petit pilier puis monter sur le gros. A partir de là, il est possible de sauter sur le toit du bâtiment nord. Sauter sur les toits des 2 bâtiments suivants et entrer à l'intérieur du deuxième. Prendre le passage du coin N/O, ramasser la **Minor Chapel Key**, avancer vers le grillage à l'est, casser des **caisses**, ramasser **un Shotgun** et **des grenades normales** tout en évitant un **squelette** agressif. Revenir dans le bâtiment et en ressortir par le côté opposé après avoir actionné le **levier** qui ouvre la **porte**.

Retourner à l'endroit d'où est arrivée Lara, passer entre les piliers sous le toit et utiliser la **Minor Chapelle Key** dans sa **serrure** pour ouvrir la **porte** à côté. Entrer, actionner un **levier** qui ouvre la **grille** en haut des escaliers à gauche, ainsi qu'une **trappe** au plafond du bâtiment suivant à l'est, sauter sur le toit de ce bâtiment, entrer à l'intérieur par une trappe ouverte et actionner un **levier** qui ouvre une **grille** sous l'escalier du bâtiment précédent.

Dans cette nouvelle salle il va falloir être rapide. Actionner le **levier** du coin S/E pour faire monter une **cage** dans le coin opposé, monter rapidement sur cette cage, actionner un **levier** qui fait monter un **mur** de l'autre côté de la salle, puis sauter rapidement sur le balcon derrière Lara afin de pouvoir passer sur le mur avant qu'il se rétracte. Une fois la salle traverser, s'accrocher au rebord extérieur, se déplacer vers la gauche jusqu'à pouvoir monter sur un pilier, monter à une échelle et actionner un **levier** qui ouvre la **porte** du bâtiment à droite de Lara. Aller y ramasser la **Courtyard Key** puis sortir de ce bâtiment après avoir actionné le **levier** qui ouvre la **porte** à l'est. Aller maintenant dans la forêt au S/E et utiliser la **Courtyard Key** dans sa **serrure** pour ouvrir la **grille** d'une cour avec une fontaine.

Dès que Lara entre, la grille se referme derrière elle et une **tête géante de gladiateur** apparaît dans la fontaine (attention à ses yeux qui lancent des éclairs). Entrer dans la première rue à droite, tuer **un guerrier**, aller vers l'ouest, passer entre les deux bâtiments à droite et entrer dans le deuxième. Monter l'escalier jusqu'à atteindre une **porte** en bois, la casser (ou pas), se retourner, monter à l'échelle et sauter dans une niche pour ramasser la **Storage Key**.

Redescendre, faire le tour du bâtiment, aller vers le sud, monter sur un petit mur à droite puis monter sur le balcon au dessus. Faire le tour du balcon, traverser une pièce à l'est et descendre à l'étage inférieur. Prendre le couloir S/E, entrer dans le bâtiment suivant grâce à une échelle, ramasser le **Desert Eagle**, **un chargeur de Desert Eagle** et le **viseur laser**. Revenir dans le bâtiment précédent, noter la présence de torches éteintes au sol, actionner un **levier** qui ouvre la **porte** à côté et sortir à l'extérieur.

Aller vers l'est et utiliser la **Storage Key** dans sa **serrure** pour ouvrir la **grande porte** en bois à côté. Entrer dans le hangar, aller actionner un **levier** dans le coin N/E pour ouvrir une **grille** au dessus de Lara, monter sur les caisses à l'autre bout du hangar et sauter de caisses en caisses pour passer la grille récemment ouverte. Sauter dans le bâtiment suivant, pousser la **cage** qui bloque le passage dans la pièce suivante, tuer **2 hooligans**, traverser 2 pièces, sortir sur un balcon, s'accrocher au rebord du balcon pour passer sur le suivant, monter puis entrer dans le bâtiment ouest via la plateforme sud. Suivre le couloir, grimper à une échelle puis descendre sur le balcon en contrebas au sud. Faire le tour du balcon, éliminer **un hooligan**, entrer dans le bâtiment, descendre à l'étage inférieur et actionner les **2 leviers** qui ouvrent les **2 portes** de part et d'autre du bâtiment.

Sortir par la porte ouest, retourner dans le bâtiment au bout de la rue et à gauche pour ramasser une **torche éteinte**, revenir en arrière, poser la torche au sol, monter sur le muret à gauche après la fontaine, actionner un **levier chrono** qui fait monter temporairement une **cage** devant un bâtiment à droite de Lara, récupérer la torche, traverser le bâtiment dont Lara a récemment ouvert les 2 portes et sauter sur la cage puis sur le balcon à côté. Allumer la torche grâce aux livres qui brûlent au sol et aller allumer la **torche murale** dans le coin N/E pour ouvrir une **trappe** derrière Lara. Actionner le **levier** qui se trouvait sous la trappe pour ouvrir la deuxième **trappe** (grande) de la pièce, remonter à l'étage supérieur, ramasser **une Life Potion**, reprendre la torche allumée et sortir du bâtiment.

Tourner à droite et, tout en restant à bonne distance, utiliser le Desert Eagle équipé du viseur laser pour tirer dans les yeux de la tête géante de gladiateur et la faire exploser. Aller récupérer la **Garden Key** puis aller allumer la **torche murale** au N/E pour ouvrir la **grille** à côté. Traverser un petit morceau de forêt puis entrer dans le jardin à l'ouest.

Après l'animation, explorer la zone, ramasser **une Radian Life Potion** puis aller ouvrir la **grille** qui permet de revenir au début du niveau en actionnant le **levier** à coté. Mais avant de retourner dans cette zone aller à gauche utiliser une **Pierre** dans le **support de Pnakotic Lockstone** pour ouvrir la **porte** du bâtiment. Entrer, ramasser une **Pnakotic Lockstone** et **un chargeur de Desert Eagle** puis actionner un **levier** qui ouvre la **porte** à coté et qui permet de revenir dans une zone déjà visitée. Retourner en arrière, aller vers le S/E et utiliser la **Garden Key** dans sa **serrure** pour ouvrir la **porte** à coté.

Entrer dans le bâtiment, traverser la salle aller/retour en sautant sur toutes les **dalles non mortelles** (c.à.d. celles qui ne portent pas de symboles de tête de mort) afin d'ouvrir une **trappe** dans le coin N/E et sauter dans ce trou. Sortir de l'eau dans une cave, éliminer **2 grosses chauves-souris**, traverser un bassin d'eau mortelle en faisant des sauts avant/arrière tout en se dirigeant vers la droite, monter à une échelle et suivre le couloir.

Marcher sur une **dalle ronde** pour ouvrir la **grille** en face, suivre le couloir jusqu'à une intersection, prendre 2 fois à gauche utiliser une **Pierre** dans le **support de Pnakotic Lockstone** pour ouvrir la **porte** derrière Lara et entrer dans cette nouvelle pièce pour ramasser **des flèches normales d'arbalète (x2)**. Faire demi-tour, aller vers le N/E, marcher sur une **dalle ronde** pour ouvrir la **grille** au bout du couloir précédent au sud, marcher sur une nouvelle **dalle ronde** qui ouvre la **grille** dans le couloir derrière Lara à l'est, puis marcher sur la nouvelle **dalle ronde** accessible pour ouvrir la **grille** du couloir nord.



Le couloir étant fermé par une **grille**, monter sur le bloc à gauche pour y actionner le **levier** qui l'ouvre. Le fait de monter sur ce bloc (avec une **dalle ronde**) ouvre également une **grille** au bout du couloir sud précédent ce qui permet de récupérer le **secret n° 13 : un Silver Dragon, des torches et une Life Potion**. Faire demi-tour et passer la dernière grille ouverte.

nouvelle cave. Sauter dans le couloir N/E et entrer dans une salle avec une pente et une **boule** prête à la dévaler. En bas de cette pente, derrière un petit bassin d'eau mortelle, se trouve une pièce avec une **grille** ouverte derrière laquelle se trouve le prochain secret. Pour l'avoir il va falloir être rapide et précis car dès que Lara commencera à glisser sur la pente, la boule la suivra de près et quand cette dernière arrivera en bas de la pente la grille se refermera et il sera impossible d'avoir le secret. Une fois la grille passée ramasser le **secret n° 14 : un Golden Dragon, un chargeur de MP5, les Uzis et un chargeur d'Uzi**.

Revenir dans la partie avec la pente en passant par le couloir est, sauter sur la plateforme devant la grille et monter sur une plateforme en hauteur à l'ouest. Suivre le couloir, monter dans un petit passage en hauteur, se laisser tomber sur une pente dans la salle suivante et sauter rapidement en avant pour attraper une échelle et éviter un bain d'eau mortelle. Monter à l'échelle, contourner le pilier vers la droite, faire un saut arrière retourner, glisser sur une pente et enfin sauter sur une plateforme.



Sauter dans un passage en contrebas au N/O, sauter sur le pan incliné à gauche pour atteindre un passage en hauteur à droite, pousser une première **cage** puis une deuxième **cage** à droite, faire demi-tour par le même chemin pour pouvoir monter sur cette deuxième cage et atteindre un petit passage en hauteur à l'ouest. Se retourner, se suspendre au rebord et se déplacer vers la gauche pour pouvoir entrer dans une pièce avec un levier.

Actionner ce **levier** qui ouvre la **porte** d'une maison devant un petit bassin mais aussi la **trappe** de sortie de la pièce actuelle en haut de l'échelle nord. Ramasser une **petite gourde (vide)** et monter à l'échelle pour revenir dans le jardin.

Aller contre le mur de la chapelle au nord, repérer au sol les traces d'une cage, casser la **fenêtre** juste au dessus puis aller vers la maison devant un petit bassin au S/E. Remplir la gourde, verser l'eau pour éteindre le **feu de cheminée** dans la maison, ouvrir la **trappe** au plafond maintenant accessible sans se bruler et monter à l'étage supérieur. Actionner le **levier chrono** qui fait monter la **cage** contre la chapelle et courir rapidement monter dessus pour atteindre la fenêtre que Lara vient de casser.

Une fois à l'intérieur, aller au bout du balcon à gauche, sauter sur le balcon avec un piano à l'ouest en contrebas, ramasser une **Pnakotic Lockstone**, sauter sur le balcon nord en contrebas puis sortir de la chapelle par le passage nord en haut des escaliers après le balcon. Tirer sur la **cloche** au dessus de ce passage pour faire baisser une **cage** au deuxième étage coté nord dans la chapelle, ramper dans ce passage et actionner un **levier** qui fait baisser un **pan de mur** juste derrière le levier, ce qui permet d'accéder au balcon N/O.

Pour atteindre ce balcon, remonter sur le balcon sud, deuxième étage et utiliser les **2 perches horizontales** sur les lustres. Aller au bout du balcon coté ouest, éliminer **2 chevaliers**, descendre l'escalier, aller vers le sud, passer sous 2 porches, monter sur le deuxième sans s'occuper des **3 squelettes** qui sortent du sol et prendre le passage à l'ouest. Tourner à gauche, actionner un levier en hauteur pour ouvrir une porte quelque part, éliminer **2 chevaliers**, actionner le **levier** au N/O pour ouvrir la **porte** à coté et sortir à l'extérieur de la chapelle.

Aller à gauche actionner un **levier** qui ouvre la **grille** à coté et qui donne accès à la zone du début de niveau. Aller vers le nord, contourner le bâtiment de gauche, passer la porte ouverte récemment grâce au levier en hauteur, monter l'escalier, aller sur le balcon ouest et ouvrir une **porte** à gauche, derrière laquelle se trouve



une **mitrailleuse**. Pour obtenir le prochain secret il va falloir accepter de perdre un peu de vie : pendant que la mitrailleuse tire sur Lara, avancer vers elle, se retourner et actionner un **levier chrono** en hauteur. Ce levier ouvre la **grille** du secret au bout du couloir à l'est. Il est important d'actionner ce levier avant de détruire la mitrailleuse, parce qu'après il sera protégé par un jet de flamme. Une fois la grille ouverte, aller rapidement ramasser le **secret n° 15 : un Emerald Dragon, une Life Potion et des cartouches de shotguns normales**.

Sortir de la pièce par l'autre coté, aller au bout du petit couloir à gauche et, grâce à une petite ouverture dans le mur, détruire la mitrailleuse. Aller dans la salle maintenant accessible, descendre au rez-de-chaussée, s'accrocher à l'échelle de singe au plafond et suivre le parcours qui mène à une niche à l'ouest. Y actionner un **levier** qui ouvre une **grande grille** à l'extérieur. Sortir de cette salle par la **double porte** nord qui s'ouvre automatiquement à l'approche de Lara, descendre dans le cimetière, ramasser un **chargeur de MP5** et un **chargeur d'Uzi**, tout en ignorant les **5 squelettes** qui apparaissent si Lara explore le cimetière.

Aller passer la grande grille ouverte récemment dans le coin S/O, ce qui permet de récupérer le sidecar. L'utiliser pour prendre la route à droite du cimetière. Suivre la route jusqu'au bout, descendre du sidecar, monter dans une espèce de grotte au sud, éliminer **4 chevaliers** et un **gladiateur géant** qui vole et lance des éclairs, ramasser le **Fragment of Guardian Statue** qu'il laisse, lire la nouvelle page de journal, ramasser un **chargeur de Desert Eagle** puis tirer sur l'**étoile brillante** en hauteur au dessus du passage d'entrée, pour ouvrir la **grille** devant le sidecar. Prendre ce nouveau passage qui mène à une montgolfière et à la fin de ce niveau.

NIVEAU 6 : ORIAB – PORT OF BAHARNA

Contourner le bâtiment de gauche, éliminer **un mafioso**, ramasser la **House Key** qu'il laisse puis aller utiliser cette clé dans sa **serrure** sur le quai à l'ouest afin d'ouvrir la **double porte** à côté. Entrer, éliminer **3 mafiosi**, monter l'escalier ouest et aller dans la pièce en face récupérer la **Yard Key** sur un piédestal. Faire demi-tour, monter l'escalier est et sauter sur le balcon à droite pour ramasser le **secret n° 16 : un Silver Dragon**. Sortir de la maison et aller utiliser la **Yard Key** dans sa **serrure** au N/E, pour ouvrir la **grille** à côté.



Traverser une cour, entrer dans une rue, tuer **2 mafiosi**, entrer dans la maison à droite, pousser la **table** contre le mur sud afin de pouvoir atteindre le haut du mur en y montant dessus, traverser la salle en sautant de lustre en lustre et sauter dans un passage à l'est. Sauter sur le pilier du bâtiment en face, entrer dans le passage à sa gauche, sauter sur le toit du bâtiment en face, s'accrocher à son rebord, se déplacer vers la droite puis faire un saut



arrière dans une niche avec un levier. Actionner ce **levier** pour ouvrir une **porte** quelque part. Descendre, aller vers le sud pour ramasser faire demi-tour, aller tout au bout, tourner à gauche, actionner un **levier chrono**, caché derrière des hautes herbes pour ouvrir la **porte** du secret 17. Pour passer cette porte, aller au bout de la rue au sud, traverser une pièce et entrer dans la pièce à gauche en sortant, avant que la porte se referme. Ramasser le **secret n° 17 : un Emerald Dragon, une Life Potion et des cartouches de shotgun normales**.

Revenir dans la pièce que Lara a traverser précédemment afin d'y actionner une **roue** qui ouvre une **grille** dans la pièce en face du secret 17 puis aller rapidement passer cette grille avant qu'elle se referme. Actionner un **levier** qui ouvre la **trappe** au sol dans la flaque d'eau devant la pièce actuelle et actionner la **roue** qui ouvre la **grille** de sortie. Plonger dans le trou et nager jusqu'au bout du couloir, puis sortir de l'eau tout de suite à la sortie du couloir (si Lara va trop loin, le courant l'emporte et elle se noie) et entrer dans la ville au sud.

Descendre dans le puits, aller tout au bout au sud ramasser **des grenades normales** et **une Radian Life Potion** puis monter sur la passerelle au dessus pour y actionner un **levier** qui fait monter une **petite plateforme** au nord. Aller monter dessus pour atteindre une passerelle au nord, utiliser la **corde** suspendue pour atteindre la passerelle tout au bout au nord, actionner un **levier** qui ouvre une **trappe** dans le coin d'une maison puis remonter dans la ville par le même chemin.

Entrer dans la maison au sud, plonger dans le trou au S/O (ouvert grâce au dernier levier actionné), nager dans un couloir et à la première intersection prendre à gauche et tout de suite à droite en évitant les pics intermittents. Au bout du couloir prendre à droite en évitant les pics intermittents et nager dans un petit espace qui mène à une pièce. Sortir de l'eau, ramasser **une Radian Life Potion** puis utiliser une **pièce** dans le **support de Pnakotic Lockstone** pour ouvrir la **grille** du **secret n° 18 : un Golden Dragon, une Pnakotic Lockstone et le harpon**.



Replonger dans le couloir inondé, passer à nouveau les premiers **pics intermittents**, tourner à gauche puis à droite à travers 2 séries de **pics intermittents** et suivre le couloir jusqu'à pouvoir sortir de l'eau. Aller vers le sud et après l'animation descendre les escaliers ouest. Là les choses vont se compliquer car il va falloir éliminer pas mal de monde, à commencer par **2 mafiosi**.

Monter l'escalier de droite, tourner 4 fois à droite et une fois arrivé dans l'escalier qui descend, pendant que la **grille** en bas s'ouvre automatiquement, s'accrocher à l'échelle de singe au plafond et avancer jusqu'à atteindre un petit couloir qui mène à une grande salle avec **4 mafiosi**. Après les avoir éliminer, ramasser **un Uzi** et **une Life Potion**, puis monter sur le balcon nord et aller actionner le **levier** dans le coin N/O pour faire descendre une **corde** du plafond. L'utiliser pour passer sur le balcon sud, ramasser la **Library Key** et **une Pnakotic Lockstone** puis actionner (ou non) un **levier** qui ouvre la **porte** à coté et par laquelle arrive **un guerrier** impossible à éliminer. Pour éviter de perdre de la vie, une fois la porte ouverte se retourner et partir très vite dans la salle, monter sur le balcon nord et tirer sur le guerrier en toute sécurité. Au bout d'un moment il disparaît (ce qu'il aurait fait également si Lara lui avait tiré dessus sur l'autre balcon – mais Lara aurait perdue de la vie).

Aller maintenant utiliser la **Library Key** dans sa **serrure** (sous le balcon nord), pour ouvrir la **double porte** de la bibliothèque. Entrer, aller sur le balcon du premier niveau au nord, s'accrocher au rebord du balcon, se déplacer vers la gauche jusqu'au pouvoir monter sur un bloc puis sur le balcon du niveau 2. Éliminer les **2 mafiosi** qui montent l'escalier, ramasser **une Life Potion**, puis descendre l'escalier et actionner un **levier** qui ouvre la **grille** tout en bas de l'escalier actuel. Aller sur le balcon du deuxième niveau coté sud, monter sur le balcon du troisième niveau, faire le tour de ce balcon et actionner un **levier** qui ouvre la **grille** à l'est, du niveau actuel.

Aller prendre ce nouveau passage qui permet d'accéder au quatrième niveau. Y monter, monter sur le mur à l'est, sauter sur le lustre à droite ramasser la **Outdoors Gate Key**, puis revenir sur le mur à l'est et actionner le **levier** qui ouvre la **grille** de sortie (qui se trouve au niveau inférieur à l'est à coté du petit bassin). Descendre à ce niveau, reprendre le passage est, ramasser **des cartouches de shotgun normales** à coté du petit bassin puis sortir dans la rue par le passage nord. Aller utiliser la **Outdoors Gate Key** dans la **serrure** à gauche de la **grille** du coin S/E pour l'ouvrir et entrer dans une rue.

Entrer dans le premier bâtiment à l'est, déplacer une cage sur une dalle plus claire pour ouvrir une porte au nord, avancer jusque dans une pièce avec des jets de flamme, actionner un **levier** qui ouvre une **porte** dans une ruelle à l'extérieur puis mettre une **Pierre** dans le **support de Pnakotic Lockstone** pour ouvrir la **grille** à coté. Descendre en se laissant glisser le long d'une perche verticale, traverser la salle avec des jets de flammes à l'étage inférieur, tuer **2 militaires**, puis aller dans la pièce du fond. Déplacer une **cage** sur les **2 dalles enflammées** pour éteindre les flammes et monter dans les 2 pièces supérieures pour y actionner **2 vannes**, ce qui a pour effet de remplir **d'eau** la salle précédente. Aller plonger dans ce bassin et ramasser **un chargeur d'Uzi** et **un chargeur de Desert Eagle**. Il est possible également de récupérer ces munitions en rampant sous les flammes. Retourner dans la rue par le même chemin.

Aller vers le sud, passer sous un pont, tuer **un chien** et **un mercenaire**, monter l'escalier ouest puis prendre la première ruelle à gauche. Passer la porte que Lara a ouverte récemment, monter l'escalier, casser une **vitre** et entrer dans la pièce suivante en passant sur une **dalle friable**. Ramper dans un petit passage, au bout, se retourner descendre en restant accroché au rebord et actionner un **levier** mural au dessus d'un bassin pour ouvrir une **porte** qui se trouve dans la rue principale après le pont à droite.

Entrer dans cette nouvelle maison, monter à l'étage supérieur, passer sur le pont et entrer dans la maison suivante. Aller tout au bout du couloir (noter au passage que la **grille** en bas des escaliers à droite s'ouvre automatiquement), actionner un **levier** qui ouvre une **grille** un peu plus loin, faire demi-tour, prendre l'escalier qui descend puis monter l'escalier en face et passer la grille que Lara vient d'ouvrir. Actionner un **levier** qui ouvre la **grille** de fin de niveau à l'extérieur, passer à travers la porte à droite, ramasser **le lance grenade**, **une Radian Life Potion** ainsi que **des flèches explosives** puis sortir de la maison.

Derrière la grille fermée à droite (déjà ouverte précédemment), se trouvent **4 mafiosi**. Il est possible soit de les éliminer en leur balançant 2 grenades à travers la grille, ou soit de les ignorer. Dans ce cas il va falloir être rapide pour ne pas les retrouver sur notre chemin. Retourner dans la maison, reprendre le pont, descendre à l'étage inférieur et une fois dans la rue prendre à gauche (si Lara n'est pas assez rapide les 4 mafiosi arriveront de droite), aller tout au bout, tuer **un mafioso** et suivre le chemin qui mène au niveau suivant.

NIVEAU 7 : TYRRHIA



Commencer par monter sur le mur ouest, à gauche de la tête de statue, monter sur les rochers tout de suite à gauche puis sur le mur encore à gauche. Sauter sur un rocher en contrebas à l'est, monter sur un mur à droite, contourner le mur, sauter sur le rocher en contrebas au sud et s'accrocher au rebord du toit sud. Contourner tout le bâtiment jusqu'à pouvoir monter dans une grande niche contenant le **secret n° 19 : un Golden Dragon, un lance grenades et des grenades normales**.

Descendre dans la ville, passer sous le porche à l'est et revenir au début du niveau.

Comme précédemment, remonter sur le mur ouest, puis sur les rochers et le mur à gauche. Cette fois aller vers le sud, monter sur les rochers en pente à droite et descendre sur une petite plateforme en contrebas. A partir de là sauter sur une partie plate du toit en contrebas au sud, suivre le toit vers le sud, sauter sur une partie grillagée puis monter tout en haut du bâtiment au sud. S'accrocher au rebord du trou dans le toit et se lâcher pour actionner un **levier** mural qui ouvre une **porte** en face de Lara (quand elle aura atterri). Entrer dans la petite pièce, actionner un **levier** qui ouvre une **double porte** à l'est dans une cour avec une fontaine puis sortir de la maison en ouvrant la **porte** au bout du couloir.

Aller sous les arcades tout au bout de la cour avec la fontaine au sud pour ramasser **une Pnakotic Lockstone** puis entrer dans le bâtiment ouest. Monter l'escalier et écouter le monologue du gladiateur.

Gladiateur : Quelle surprise... c'est incroyable, je dois dire. Je vais te raconter mon histoire. J'étais un chevalier du Thalarion... la ville aux milles merveilles... bien que ça ne soit plus qu'une tombe... réclamé par des horreurs venues des étoiles. Je parcours ces terres de rêves... à la recherche de la porte de bronze... la porte des merveilles sans fin. Nous partageons cette quête, n'est ce pas ? Je le vois dans tes yeux. Si le destin nous est favorable, nous nous reverrons encore. Maintenant va à Celephais... parles avec le roi Kuranès. Lui seul connaît le chemin au-delà des portes.

Aller sur le balcon sauter sur le premier puis sur le deuxième toit, éliminer **2 corbeaux** puis descendre dans la rue. Ou alors, descendre dans la rue par l'escalier de la maison pour éviter les corbeaux. Retourner dans la cour avec la fontaine et passer la double porte à l'est. Suivre le chemin avec des herbes hautes jusqu'à l'entrée d'un temple. Commencer par aller dans le coin S/O, ramper dans un petit passage et descendre dans un trou dans lequel se trouve le **secret n° 20 : un Silver Dragon et une Life Potion**.



Sortir du trou, monter le grand escalier, sauter sur le balcon de droite, entrer dans une pièce, ramasser **un chargeur d'Uzi** puis actionner le **levier 1/2** qui ouvre la porte du temple, en évitant la flamme à côté. Retourner dehors, aller sur le balcon à gauche du grand escalier, entrer dans une pièce avec une statue de Shiva au sud, tuer **2 tigres** et actionner le **levier 2/2** qui ouvre la **porte** du temple. Avant de passer cette porte, aller mettre une pierre dans le **support de Pnakotic Lockstone** pour ouvrir la **grille** à côté. Entrer dans une salle, éliminer les **2 statues de Shiva** qui se réveillent puis ramasser **un chargeur de Desert Eagle, des cartouches de shotgun normales (x2) et des flèches normales**. Sortir de la salle et entrer dans le temple.

Avancer jusque dans une clairière avec une cascade, tuer **un crocodile**, monter dans le passage à gauche de la cascade et entrer dans une salle où **une statue de Shiva** se réveille. Monter sur le pilier au nord, sauter sur celui au sud puis sauter sur le balcon à sa gauche.

Marcher sur les traces d'une **cage** qui, en s'élevant automatiquement permet à Lara d'atteindre un **levier**. L'actionner pour faire monter un pilier à droite de Lara en bas. Descendre sur le pilier en contrebas à droite, sauter dans le passage à l'ouest, ramasser **une torche éteinte**, faire demi-tour, revenir sur le pilier nord et prendre le passage dans lequel Lara pourra allumer sa torche. Revenir à l'endroit où Lara a trouvé la torche, aller tout au bout du couloir et allumer une torche murale pour ouvrir la grille à côté.

Lara se trouve maintenant dans une zone avec un petit lac, une structure au milieu ainsi que quatre autres aux quatre coins. Dans ces quatre structures il va falloir allumer une torche murale, donc commencer par descendre dans la zone, avec la torche, tuer **un crocodile**, et, torche en main, sauter sur les petits piliers dans l'eau afin d'atteindre la structure du coin N/E et allumer la **torche murale 1/4**. Poser la torche, marcher sur la **dalle en treillis** à l'ouest pour faire monter un **pilier** en face de Lara, sauter sur ce pilier, marcher sur la **dalle en treillis** à droite pour faire monter un **pilier** derrière Lara, contre la structure centrale, aller sur cette structure, marcher sur une **dalle en treillis** pour faire monter un **pilier** devant la structure N/E. Maintenant que ces 3 piliers sont montés, le but est d'aller chercher la torche et la ramener sur la structure centrale avant que les piliers ne se rétractent (pour éviter que cela n'arrive trop tôt, marcher à nouveau sur les dalles en treillis au passage).

Une fois sur la structure centrale avec la torche, allumer le **pieu avec le crane**. Cela a pour effet de transformer les 3 dalles mortelles à côté en 3 dalles treillis. Commencer par poser la torche, monter sur la **dalle en treillis** est pour faire monter un **pilier** à l'est, sauter sur ce pilier, marcher sur la **dalle en treillis** derrière pour faire lever un **pilier** contre la structure S/E, aller dans cette structure marcher sur une **dalle en treillis** qui fait monter un **pilier** contre la structure centrale, aller chercher la torche pour allumer la **torche murale 2/4** de la structure S/E et enfin, revenir rapidement sur la structure centrale avant que les piliers ne se rétractent.

Marcher sur la **dalle en treillis** sud pour faire lever un **pilier** sous l'arcade sud, passer sous cette arcade, marcher sur la **dalle en treillis** à droite pour faire monter un **pilier** contre la structure S/O, sauter sur ce pilier, marcher sur une **dalle en treillis** qui fait monter un **pilier** derrière Lara puis aller chercher la torche pour allumer la **torche murale 3/4** dans la structure S/O et enfin revenir sur la structure centrale.



Aller à l'ouest, tuer **2 crocodiles**, reprendre la torche, sauter sur une partie triangulaire à droite des pics en contrebas à l'ouest, lancer la torche sur la dalle avec les pics, remonter sur la structure centrale, marcher sur la **dalle en treillis** ouest pour faire monter le **pilier** sur lequel Lara a posé la torche, aller la récupérer puis aller allumer une **torche murale** dans le petit couloir ouest pour ouvrir la **grille** à côté. Aller récupérer le **secret n° 21 : un Emerald Dragon, une Life Potion, un chargeur de Desert Eagle et des cartouches de shotgun normales**.

Sortir de la pièce, récupérer la torche, marcher sur la **dalle en treillis** qui fait monter un **pilier** contre la structure N/O et aller allumer la **torche murale 4/4**, avant de retourner sur la structure centrale où une **trappe** s'est ouverte. Descendre dans le trou, récupérer la **Lotus Sphère** puis sortir de la zone par le même chemin et retourner dans la salle où Lara a éliminé la dernière statue de Shiva. Entrer dans le couloir en hauteur au nord, déposer la **Lotus sphère** sur le **piédestal** pour ouvrir la **grille** à côté puis entrer dans une grande salle avec un bassin.

Noter la présence de torches éteintes sur la gauche. Utiliser les blocs en pente dans le bassin pour atteindre un passage dans le coin N/E. Ramper dans ce passage et aller dans une salle avec 3 cascades à l'est. Devant ces cascades se trouvent **3 vases** qu'il va falloir casser pour ouvrir une **grille** au nord dans la salle avec le bassin. Pour les casser 2 solutions : prendre une arme équipée du viseur laser ou monter sur les blocs en pente devant les cascades et tirer avec les revolvers. Une fois les vases cassés, sortir de la pièce, actionner le **levier** à gauche pour faire baisser le **bloc** à côté et retourner à l'entrée de la salle pour récupérer une **torche éteinte**. Revenir à l'endroit précédent et aller jeter la torche dans le couloir au nord, où se trouve une torche murale allumée. Descendre dans ce couloir, ramasser la torche, l'allumer, allumer au passage la **torche murale** à côté pour faire monter un **pilier** derrière Lara et l'utiliser pour revenir dans le couloir qui mène à la pièce avec les 3 cascades. Allumer la **torche murale** qui ouvre la **grille** à côté.

Entrer dans une petite pièce, descendre dans le trou N/O, puis dans un deuxième, suivre le chemin, tuer **3 chauves-souris** en chemin et aller dans la maison tout au bout du chemin. Allumer la **torche murale** pour ouvrir la **porte** à gauche, sortir dans la cour avec la fontaine déjà visitée précédemment, tuer **2 tigres** et aller vers le nord. Contourner le bâtiment par la gauche, descendre dans un trou au milieu des herbes hautes, allumer la **torche murale** au bout du petit couloir pour ouvrir la **grille** à droite et prendre ce nouveau couloir. Entrer dans une cave, aller chercher l'**Incense** (encensoir) au milieu des hautes herbes puis ramper dans un petit couloir en hauteur au nord en évitant les **boules** qui roulent de tous les côtés. Monter dans une pièce dont la porte de sortie s'ouvre automatiquement, sortir sur le ponton, aller vers la gauche et retourner tout au début du niveau.

Monter à nouveau sur le chemin à gauche de la tête de statue, et cette fois aller tout droit jusqu'à la porte d'un nouveau temple. Mettre l'**Incense** sur son **support** pour ouvrir la **porte** du temple et entrer. Monter l'escalier, tuer un tigre, ramasser **une Radian Life Potion** puis actionner un **levier** qui ouvre une **grande trappe** au centre de la pièce. Y descendre, suivre le couloir au sud jusque dans une cour, monter sur un balcon grâce à une échelle, suivre le balcon jusqu'au bout, s'accrocher à la fissure du mur nord et se déplacer vers la gauche pour atteindre un autre balcon à l'ouest.

Entrer dans un temple, prendre à gauche et après l'animation descendre les escaliers pour atteindre une grande salle gardée par **4 gardiens** sur des piliers aux 4 coins. Pour s'en débarrasser sans perte de vie, ne pas descendre dans la salle et, à bonne distance, leur tirer dessus avec les revolvers au jugé. C'est très long mais efficace. Une fois la zone sécurisée, descendre dans la salle, éliminer **un chevalier**, puis actionner un **levier** qui baisse un **mur** à gauche de Lara mais réveille **2 statues de Shiva**, les éliminer ainsi que les **2 chevaliers** qui sont apparus en même temps puis prendre le passage libéré par la baisse du mur.

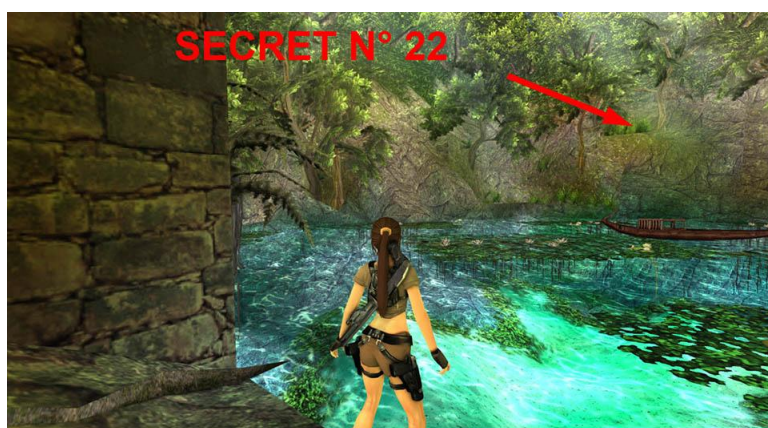
Faire le tour de la structure centrale, éliminer **2 chevaliers** en chemin et entrer dans la structure centrale pour récupérer la **Mirror Gem** puis passer la **grille** qui vient de s'ouvrir derrière Lara. Monter à une échelle, le **Fragment of the Black Princess** ainsi que la **Hut Key**, lire la nouvelle page dans le journal et passer la **grille** qui s'est ouverte automatiquement au nord. Aller d'abord à droite, ramasser **2 Life Potions**, puis aller prendre le passage au nord à l'autre bout du couloir pour revenir dans une cour déjà visitée. Éliminer **une sorcière** qui lance des boules de feu, descendre l'escalier, reprendre le passage à l'est et remonter à l'échelle et revenir au tout début du niveau.

Monter sur le ponton au S/E et utiliser la **Hut Key** dans sa **serrure** pour ouvrir la **porte** à côté, aller actionner le **levier** qui ouvre la **porte** de sortie puis monter sur le **bateau** et sortir. Naviguer au S/E pour terminer le niveau.

NIVEAU 8 : RIVER NARAXA

Avancer tout droit, sortir du bateau, monter sur le mur au nord puis descendre derrière et prendre la gondole. Ramer vers le nord, passer un premier rapide, suivre le courant jusqu'à une double porte fermée, descendre les rapides à sa gauche puis remonter le courant vers le sud jusque dans un petit bassin d'eau calme. Sortir du bateau, monter sur la plateforme à droite tuer **un crocodile**, actionner un **levier** qui ouvre la **double porte** vue précédemment et plonger dans l'eau pour aller ramasser **un chargeur de MP5**. Reprendre la gondole, descendre les rapides à l'est pour rejoindre la double porte et se laisser tomber de la cascade (difficile de ne pas perdre un peu voir beaucoup de vie).

Lara arrive dans une zone avec deux bassins séparés par une porte. Plonger dans le premier bassin, aller actionner un **levier** dans un petit couloir à l'est pour ouvrir la **porte** entre les bassins puis reprendre la gondole et aller dans le deuxième bassin. Plonger dans le deuxième bassin, ramasser une **Pnakotic Lockstone**, sortir de l'eau dans le coin S/O et monter sur les rochers ouest pour trouver le **secret n° 22 : un Golden Dragon, un chargeur d'Uzi et une Life Potion**.





Replonger dans le bassin, sortir de l'eau dans le passage à gauche de la porte pour y ramasser **un chargeur de MP5**, puis reprendre la gondole et prendre le passage nord. Descendre du bateau dans un petit bassin d'eau calme, monter dans le couloir à l'est, mettre une **Pierre** dans le **support de Pnakotic Lockstone** pour ouvrir une **trappe** au plafond dans le petit couloir au fond du bassin à droite de Lara et aller y chercher le **secret n° 23 : un Silver Dragon et 2 Life Potions**.

Revenir en arrière, remonter dans le couloir est, noter la présence d'une double porte fermée à droite, sauter dans la niche de l'autre côté du canal, sauter sur les rochers au N/O, s'accrocher à l'échelle de singe au plafond pour atteindre un rocher au milieu des rapides puis sauter de rochers en rochers pour pouvoir actionner un **levier** dans le coin N/O, ce qui a pour effet d'ouvrir la **double porte** vue précédemment. Se retourner, sauter de rochers en rochers tout droit afin de revenir à la gondole. Attention au piège mortel dans le dernier couloir : des **pics** avec un squelette sortent du mur droit, donc sprinter dans ce couloir et passer la **porte** qui s'ouvre automatiquement. Remonter dans la gondole, revenir dans le premier bassin et prendre le canal nord, maintenant accessible.

Descendre les rapides, une fois en bas, remonter le courant vers l'ouest, puis vers le sud, descendre deux cascades et dans le bassin d'eau calme, sortir de la gondole pour aller dans un petit couloir au sud. Avancer rapidement dans ce couloir pour éviter le piège des **pics**, monter dans une grotte, tuer **2 chauves-souris**, passer par le trou dans le rocher au nord puis sauter sur les rochers à gauche en contrebas. Monter à l'échelle, traverser le pont en pierre, prendre un couloir au nord, passer devant la porte fermée contenant le secret 24, descendre sur un rocher à gauche et actionner un **levier** qui ouvre la **double porte** devant la gondole. Mais avant de passer cette porte, mettre une pierre dans le **support de Pnakotic Lockstone** à gauche du levier pour ouvrir la porte vue précédemment et derrière laquelle se trouve le **secret n° 24 : un Emerald Dragon**.



Entrer dans la grotte au nord, éliminer **2 raptors**, aller dans une caverne au N/O, éliminer encore **2 raptors** et actionner un **levier** qui éteint les **flammes** devant un **levier** à gauche de la double est de la grotte. Aller l'actionner pour ouvrir cette **double porte** et libérer un **T-rex**. Une fois éliminé, aller dans sa tanière ramasser des **cartouches de shotgun wideshot**, des **flèches explosives**, un **chargeur MP5** et une **Pnakotic Lockstone**. Sortir de la grotte, retourner sur la gondole et remonter le courant vers l'est.

Descendre du bateau sur la première plateforme à droite, entrer dans la maison pour y actionner un levier qui ouvre la grande porte au S/E, ramasser **des cartouches de shotgun normales**, traverser la porte en bois au sud et ramasser **2 Life Potions** et une **Pnakotic Lockstone**. Sortir de la maison, monter sur le toit de la petite cabane à droite, ramasser **une Radian Life Potion** puis entrer dans la maison sur la rive opposée et ramasser **un chargeur d'Uzi** ainsi que le **fusil MP5**. Aller récupérer la gondole, descendre les rapides au S/E et sauter dans un petit couloir à l'ouest pour passer au niveau suivant.

NIVEAU 9 : CELEPHAIS

Entrer dans une grande cour avec un bassin, pénétrer dans le bâtiment nord, suivre le couloir qui mène à l'entrée de la ville et écouter le villageois.

Villageois : Bien... Qu'est ce que nous avons ici ? Vous devez être un nouvel arrivant. Laissez-moi deviner... vous cherchez le roi Kuranès, exact ? Bien, vous n'êtes pas la première. Mais... vous ne pouvez absolument pas voir notre altesse. Tu aurais mieux fait de pourrir dans les eaux bouillonnantes de la Naraxa... Mais c'est trop tard maintenant. Bien, puisque tu es ici... laissez-moi vous aider. Il y a 2 cloches à faire sonner... pour atteindre la citée céleste de Serannian. L'une se trouve là-haut, tout en haut des grandes archives. L'autre est loin... bien en dessous... dans la vieille église à la périphérie de la ville. Faites les sonner toutes les deux et elles vous diront... les galères qui naviguent vers Serannia dans le ciel... descendront pour toi. Brillant, n'est ce pas ?

Aller dans le passage triangulaire à droite, ramasser **une Pnakotic Lockstone** dans le coin N/O, puis revenir à l'entrée de la ville. Aller vers l'ouest, monter le premier escalier à gauche, ramasser **un shotgun** et **des cartouches de shotgun normales**, redescendre l'escalier et continuer de monter dans la rue principale vers l'ouest. Éliminer **3 hommes armés** ou les ignorer (ils ne sont agressifs que si Lara les attaquent) par contre les **3 ninjas** sont agressifs donc les éliminer.

Suivre la rue principale, éliminer encore **3 ninjas** dans la rue de gauche à l'intersection, puis prendre la rue de droite à l'intersection. Tourner à droite, entrer dans la maison sur la gauche, aller tout au fond sans s'occuper de **l'homme armé** qui se trouve devant une porte fermée, actionner un **levier** en hauteur pour ouvrir la **porte** devant l'homme armé puis passer cette porte et traverser le bassin de boue en sautant sur des rochers immergés (repérables aux traces un peu plus foncées). Actionner un **levier** qui ouvre une **grille** dans une petite ruelle puis revenir dans la rue principale en retraversant le bassin de boue.

Aller vers le sud, jusqu'à l'intersection, prendre la petite ruelle à droite, passer la grille ouverte récemment, tourner à droite, descendre l'escalier, éliminer un militaire, passer sous le porche nord et dans la cour suivante aller discuter avec le chat sur le banc.

Chat : Oho, qu'avons là ? Es-tu le voleur qui a dérobé notre manuscrit il y a longtemps ? Je ne peux pas dire que je te pardonne... mais peut-être pourrions-nous faire la paix... si tu nous accorde ton aide. La grande porte de la ville reste verrouillée... et les rouages qui actionnent ses engrenages ont disparus... Si tu les trouves... nous te donnerons accès à la cloche des archives... Sommes-nous d'accord ? Et écoutez, si vous avez besoin d'aide... cherchez le centre commercial de la ville... où se déroule une fête. Peut-être que quelqu'un là-bas pourra t'aider.

Récupérer la **Party Access Card** devant le chat (elle servira pour entrer à la fête dans le centre commercial), actionner un **interrupteur** contre un mur à l'est pour ouvrir une **grille** en haut à droite du dernier escalier descendu, remonter cet escalier et passer la grille pour récupérer le **Mechanism Cogwheel 1/3**, qui permettra d'ouvrir la porte de la ville (dans la cour au bout du passage triangulaire au début du niveau. Redescendre l'escalier précédent, prendre la petite ruelle ouest, monter l'escalier à gauche, traverser une bibliothèque, actionner un **levier** à gauche juste après pour ouvrir une **double grille** de l'église. Prendre le couloir derrière Lara, tourner à gauche, aller tout au bout du balcon nord et descendre dans la rue.

Passer la double grille de l'église, longer le mur d'enceinte à droite, ouvrir une plaque d'égout et descendre dans un petit couloir. Commencer par aller au sud dans le couloir sombre, utiliser une pierre dans le **support de Pnakotic Lockstone** pour ouvrir la porte à côté et aller y actionner un **levier** qui ouvre la **porte** du secret n°25. Revenir dans le petit couloir précédent, aller vers le nord jusque dans une salle avec un bassin et des blocs en pente. Les utiliser pour atteindre un passage au N/O, actionner un **interrupteur** qui ouvre la **porte** du hangar puis revenir devant l'église.



Sortir dans la rue principale, aller vers l'ouest, tourner vers le sud, passer devant le hangar et entrer dans la maison avec les arcades tout au bout de la rue sud, monter sur le balcon à l'étage et ramasser le **secret n° 25 : un Golden Dragon et un chargeur d'Uzi**. Faire demi-tour, entrer dans le hangar grâce à la porte ouverte récemment en haut des escaliers, descendre dans une grande salle, monter sur les caisses du coin S/O et monter sur le balcon sud. Suivre un couloir au bout duquel se trouve la **Lower Church Key**, puis revenir

dans la grande salle et sortir par la grande **porte** à l'est après l'avoir ouverte grâce à l'**interrupteur** à coté.

Sortir dans la rue principale, aller utiliser la **Lower Church Key** dans sa **serrure** pour ouvrir la **double porte** de l'église, y entrer, éliminer **un gladiateur**, ramasser l'**Idol** qu'il laisse tomber et aller la mettre sur son **support** dans l'église pour ouvrir la **porte** à coté. Entrer dans la nouvelle pièce et actionner le **levier** qui fait sonner la **cloche 1/2**. Retourner dans la rue principale, repasser devant le hangar et devant la porte menant au secret 25 puis aller tout au bout de la rue qui monte vers l'est. Monter les escaliers, actionner un **interrupteur** qui ouvre la **porte** à coté et sortir dans la rue qui permet de retourner au début du niveau. Y aller.

Monter un premier escalier sous le porche sud, monter un deuxième, tuer **un ninja**, monter un troisième escalier qui mène à un balcon avec des arcades, tuer encore **un ninja** et aller tout au bout du balcon. Entrer dans une salle avec des grandes étagères, actionner un **levier** dans le coin S/E pour ouvrir une **grille** à l'extérieur coté nord et aller y actionner un **levier** qui ouvre une **baie vitrée** dans la salle aux étagères. Retourner dans cette salle et passer par la baie vitrée pour descendre dans une nouvelle rue où un sidecar attend Lara.

Monter sur la moto, aller au bout de la rue, prendre le passage S/E et aller le plus loin possible, jusque dans un endroit sombre puis descendre de la moto et aller dans cet endroit sombre qui est en fait un passage vers une autre rue. Entrer dans la cour à gauche, aller ramasser une **Pnakotic Lockstone** au pied d'un arbre au S/O, monter l'escalier au S/E, ramasser **un chargeur de Desert Eagle**, aller au bout du balcon ouest, sauter par-dessus la rambarde, aller sur la petite terrasse au sud et ramasser **un lance grenade** ainsi qu' **une Radian Life Potion**. Descendre dans le petit jardin à coté, actionner le **levier 1/3** sur l'arbre puis actionner le **levier** à coté de la **porte** pour l'ouvrir et revenir dans la cour.

Monter sur le petit mur derrière la statue de gladiateur pour passer dans une deuxième cour clôturée avec une fontaine, aller dans le coin S/O pour voir une animation, monter sur le muret est puis sur le mur sud pour passer dans une troisième cour. Tuer **2 ninjas**, actionner un **levier** dans le coin N/E de la clôture pour ouvrir la grande **grille** à l'est (ce qui permet de revenir dans la cour avec la statue de gladiateur), monter sur le balcon du bâtiment au sud et sauter/glisser sur les blocs flottants transparents jusqu'à atteindre une fissure dans le mur nord. Se déplacer vers la gauche, monter sur un mur, sauter sur un deuxième et s'accrocher à son rebord pour pouvoir actionner un **levier** en contrebas.

Passer par la **trappe** que le levier vient d'ouvrir, nager dans un couloir, sortir de l'eau dans des toilettes, actionner un **interrupteur** qui ouvre une **porte** sur le balcon du bâtiment, passer dans la pièce d'à coté grâce à la petite ouverture derrière Lara, actionner un interrupteur qui ouvre la porte de sortie puis monter sur le balcon et regarder l'intérieur de la première pièce. Repérer les **dalles colorées** car il va falloir marcher, aller et retour, sur toutes les dalles au même endroit (dont seule la première est colorée) dans la pièce dont Lara vient d'ouvrir la porte. Cela a pour but d'ouvrir la **porte** de la dernière pièce du balcon. Entrer dans cette pièce, ramasser la **Courtyard Key**, prendre le chemin qui longe le parc grillagé à l'est et utiliser la **Courtyard Key** dans sa **serrure** pour ouvrir la **grille** à coté.

Entrer dans cette nouvelle cour, faire le tour du bâtiment de droite, actionner un **interrupteur** qui ouvre la **porte** à coté et qui donne sur le chemin qui longe le parc grillagé puis revenir un peu en arrière. Sortir un **bloc** du mur N/E et le déplacer afin de pouvoir, en montant dessus, monter sur le toit de la pièce dont Lara vient de sortir.

Actionner un **interrupteur** qui ouvre la **porte** de la cave puis sauter dans le parc grillagé pour récupérer le **secret n° 26 : un Silver Dragon, des torches et une Life Potions** puis actionner un **levier** qui ouvre la **grille** de sortie. Retourner à l'endroit où Lara a déplacé le bloc, monter sur le balcon nord, aller tout au bout, sauter sur le mur à droite et actionner le **levier** en hauteur à l'est afin d'ouvrir, non seulement une **grille** dans la rue principale vers l'est mais aussi la **grille** à côté, ce qui permet de retourner à l'endroit où Lara a laissé le sidecar. Remonter la rue vers l'est, entrer dans une salle avec des colonnes et un **gladiateur** qui s'anime à l'approche de Lara et après s'en être débarrassé, ramasser la **Long Key** qu'il laisse tomber.



Revenir dans la cour précédente, remonter sur le balcon nord et cette fois sauter sur le balcon du bâtiment à gauche. Aller tout au bout actionner un **levier** qui ouvre la **porte** du présent bâtiment en bas. Entrer dans une nouvelle petite cour, monter sur des dalles invisibles d'en bas, symbolisées par des ronds bleu et aller dans le coin N/O actionner le **levier 2/3**. Descendre, aller au S/E utiliser la **Long Key** dans sa **serrure** pour ouvrir la **porte** à côté puis descendre à la cave. Éliminer **2 ninjas**, aller au N/O récupérer le **Mechanism Cogwheel 2/3** puis actionner le **levier 3/3** qui fait apparaître la **Archives Key** près d'une fontaine (cour grillagée derrière la statue de gladiateur). Aller la ramasser puis retourner dans la rue où Lara a laissé le sidecar.

Monter vers l'est et aller utiliser la **Archives Key** dans sa **serrure** à gauche pour ouvrir la **grille** du bâtiment des archives. Longeur le mur de droite jusqu'à trouver un **levier** à actionner pour ouvrir la **grille** à côté et qui donne sur la rue principale. Monter l'escalier vers le nord, prendre la **gondole** et suivre la rivière jusque dans un grand bassin. Monter sur le balcon à l'est, récupérer l'**Infinite Building Key**, aller au bout du balcon, grimper sur un mur à gauche et actionner un **levier** qui fait monter un **bloc lumineux** à gauche de Lara en contrebas.

Retourner devant le bâtiment des archives, ouvrir une plaque d'égout dans le coin S/O du bâtiment, plonger dans l'eau, actionner un **levier** qui ouvre la **porte** des toilettes dans le bâtiment, puis sortir de l'eau, casser la **vitre** à droite de la bouche d'égout et entrer dans le bâtiment. Traverser les toilettes, entrer dans une cour et après l'animation, prendre deux fois à droite pour actionner un **levier** qui ouvre la **grille** principale des archives.



Monter l'escalier en face de l'entrée, aller tout au bout du balcon ouest au premier étage, sauter sur le toit à gauche, puis sur le pilier recouvert de feuilles au S/O et enfin descendre dans un petit jardin, aller tout au bout pour ramasser un **lance grenade**. Appuyer sur l'interrupteur pour ouvrir le portillon à sa gauche et retourner dans le bâtiment des archives. Monter l'escalier, aller sur le balcon du deuxième étage, entrer dans la pièce au S/E, casser la **fenêtre** à l'est, se laisser tomber par la fenêtre pour atterrir sur le rebord de la fenêtre en dessous, casser la **fenêtre** et entrer dans la

pièce pour ramasser le **secret n° 27 : un Emerald Dragon, une life potion et un chargeur de Desert Eagle**. Appuyer sur un **interrupteur** pour ouvrir la **porte** à côté et sortir sur le balcon du premier étage.

Remonter sur le balcon du deuxième étage, aller devant la dernière **porte**, utiliser la **Infinite Building Key** dans sa **serrure** pour l'ouvrir, descendre dans la pièce en dessous par le trou du plancher puis actionner un **levier** qui ouvre la **porte** S/E sur le premier balcon. Appuyer sur un **interrupteur** pour ouvrir la **porte** de la pièce actuelle et aller dans la pièce S/E. À gauche en entrant se trouve un **interrupteur** dont je ne connais pas l'utilité, l'actionner quand même, on ne sait jamais. Marcher sur le tapis pour être téléporté dans un bâtiment inconnu, suivre le couloir jusqu'au bout et monter l'escalier à gauche pour atteindre le toit du bâtiment.

Aller vers l'est, monter une large pente, passer entre les deux bâtiments au sud, sauter sur le balcon du bâtiment en face, entrer à l'intérieur et prendre le couloir qui descend à l'est. Descendre l'escalier qui mène dans une grande cour devant le centre commercial, y entrer, prendre le couloir orange à gauche de l'escalier, utiliser la **Party Access Card** dans le **lecteur de carte** pour ouvrir la **porte** à sa droite et entrer dans une salle de restaurant, remplie de chats, jusqu'à voir l'animation d'une **porte** qui s'ouvre sur un couloir bleu. Cette porte se trouve au premier étage du centre commercial, mais avant d'y aller, prendre le couloir des toilettes au N/E pour y ramasser **une Radian Life Potion**. Sortir du restaurant, monter l'escalier et aller dans le couloir bleu.

Aller tout droit, prendre le deuxième couloir à droite, ensuite le deuxième couloir à gauche, monter une pente, prendre deux fois à gauche pour atteindre une pièce avec une **trappe** centrale. Appuyer sur un **interrupteur** pour l'ouvrir et descendre dans la pièce inférieure. Ramasser le **Mechanism Cogwheel 3/3**, appuyer sur un **interrupteur** pour ouvrir la **porte** à côté puis chercher le chemin de sortie vers le centre commercial. Descendre l'escalier, prendre le couloir N/E, aller tout au bout et passer la double porte ouverte. Prendre l'escalier qui descend, aller au nord et actionner un levier qui ouvre la grille à sa droite et qui permet de revenir dans la rue principale de la ville.

Retourner dans le bâtiment des archives, monter le grand escalier au nord qui mène à la cathédrale, passer à droite du grillage, monter l'escalier des gradins à droite et mettre (ou pas, vu que le local est vide) une pierre dans le **support de Pnakotic Lockstone** pour ouvrir la **porte** à côté. Descendre des gradins, passer devant la porte de la cathédrale, ramasser **une Radian Life Potion** et un **chargeur d'Uzi**, puis prendre le passage N/O qui descend vers une grille. Actionner le levier à côté pour l'ouvrir et se retrouver dans la rue principale.

Retourner au tout début du niveau, prendre le passage en triangle au nord, éliminer **2 ninjas**, monter dans un passage en hauteur à l'intérieure de l'arcade N/O, aller à l'est et mettre les 3 **Mechanism Cogwheels** sur leur **axe** respectif pour activer les engrenages. Cela a pour effet de baisser le **bloc lumineux** qui bloquait un passage sur le balcon du deuxième étage dans le bâtiment des archives. Aller dans ce passage, monter sur le toit en terrasse, ramasser **2 chargeurs de MP5**, passer sur la terrasse S/E et aller parler avec le chat.

Chat : Votre aide est la bienvenue... et je suis heureux que nos conflits soient terminés. Maintenant je dois me nommer... je suis la reine des chats de Uthar... ou aucun chat ne peut être tué. Mes ancêtres sont d'anciens gardiens des manuscrits pnakotic... ceux que tu as volés quand... tu es venue pour la dernière fois dans notre citée. Maintenant nous menons une guerre contre les Zoogs... et Celophais est notre alliée... c'est pourquoi nous t'avons demandé d'ouvrir ses portes. Es-tu satisfaite ? Alors ne tarde pas... ce n'est pas le moment de bavarder inutilement avec un chat.

Une fois le monologue terminé, actionner le **levier** à côté du chat pour ouvrir la **double porte** de la cathédrale et faire sonner la **cloche 2/2**. Entrer dans la cathédrale, éliminer **3 gladiateurs**, dont un qui vole, ramasser les **2 Idols** que laissent les gladiateurs qui ne volent pas et aller les poser dans **2 petites niches** au N/E. Cela ouvre une **trappe** en haut de l'échelle qui se trouve à gauche de Lara. Monter à cette échelle et aller tout au bout du couloir pour prendre une **galère volante** et terminer le niveau.

NIVEAU 10 : SERANNIAN – THE SKY CITY

Lara se trouve maintenant dans la citée du ciel. Commencer par aller au bout du balcon à droite pour récupérer le **secret n° 28** : un **Silver Dragon** et des **cartouches de shotgun normales** puis revenir en arrière et entrer dans le bâtiment. Explorer la première salle, ramasser un **Uzi**, un **chargeur d'Uzi** et des **cartouches de shotgun normales** puis tirer sur le **gong** en hauteur à l'ouest pour ouvrir la **double porte** en dessous.



Passer la porte, sauter sur une passerelle entre deux piliers en contrebas à droite et, pour atteindre le balcon N/O, il va falloir sauter (sans élan) à travers un plancher transparent tout en bas et marcher sur une **dalle trampoline**. Attention, perte importante de vie. Actionner un **levier** qui désactive les **pics** sur le muret au centre de la salle, sauter sur ce muret et actionner un **levier** en hauteur pour ouvrir une **grille** en hauteur dans le coin N/E. Sauter sur autre dalle trampoline qui projette Lara sur le balcon Sud, sauter et s'accrocher à la fissure du pilier est, faire le tour, sauter en se retournant pour atteindre une autre fissure qui permet de revenir à l'entrée de cette salle. Retourner sur la passerelle entre les piliers comme précédemment, sauter dans le passage nord et tirer sur le **gong** qui ouvre une **porte** dans le coin S/E de la première salle.

Aller dans ce nouveau passage qui mène Lara sur un balcon au dessus de la salle précédente, en chemin ramasser **une Radian Life Potion** et s'accrocher et se déplacer le long de la fissure du mur nord pour atteindre un petit passage. Ramper jusqu'à atteindre le balcon N/O, aller sur le balcon S/O via une plateforme ramasser **une Life Potion** puis, revenir sur la plateforme précédente et suivre le couloir ouest.

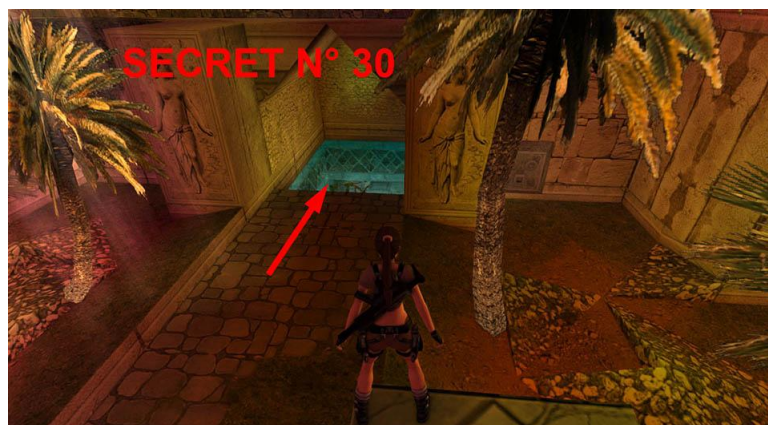


Après l'animation, sortir sur une grande terrasse sur laquelle se trouvent **2 centaures**. Après les avoir éliminés, aller dans le passage au nord, éliminer encore **2 centaures**, et aller sur le balcon d'où ils sont sortis pour y actionner un **levier** qui ouvre la double grille ouest sur la grande terrasse. Monter sur le petit muret en triangle devant Lara, s'accrocher à son rebord puis descendre dans un petit passage en dessous pour récupérer le **secret n° 29 : un Emerald Dragon et un chargeur de Desert Eagle**. Remonter sur le balcon et retourner sur la grande terrasse.

Passer cette grille, descendre les grands escaliers, éliminer au passage **3 chevaliers**, emprunter un long couloir, s'arrêter à côté d'une petite butte de terre sur la gauche, s'en servir de tremplin pour atteindre la pente de l'arche et sauter rapidement pour s'accrocher au pilier en face. Faire le tour de ce pilier pour récupérer **l'arbalète** et revenir sur le long couloir.

Aller tout au bout, monter le grand escalier, descendre l'escalier à droite de la citadelle, plonger dans le bassin, nager dans le couloir ouest, passer devant un petit couloir à gauche et mettre une **pierre** dans le **support de Pnakotic Lockstone** pour ouvrir la **trappe** au dessus de Lara. Y monter pour actionner un **levier** qui ouvre une **porte** au bout du petit couloir vu précédemment. Passer cette porte et sortir de l'eau dans une salle avec **2 chevaliers** et **2 dragons**. Les chevaliers ne sont pas difficiles à éliminer, par contre pour les dragons, se mettre à l'abri derrière les petits piliers devant eux et sauter tout en tirant.

Une fois la zone sécurisée, aller mettre une pierre dans le **support de Pnakotic Lockstone** à droite du bassin au sud, pour ouvrir une **porte** dans le bassin. Sortir de l'eau et grimper à une échelle en évitant les **4 lames circulaires** (perte très importante de vie). Une fois en haut ramasser le **secret n° 30 : un Golden Dragon et un chargeur de Desert Eagle**. Quitter la pièce par le couloir nord, se laisser tomber dans le trou pour revenir dans la salle des dragons puis prendre le passage ouest.



Dans la salle suivante, commencer par ramasser **une Pnakotic Lockstone** et **un chargeur de MP5**, et ensuite, il va falloir déplacer le **piédestal lumineux**, du coin S/O dans coin N/E, en passant au dessus d'un trou. En haut des escaliers sud il y a un **levier chrono** qui fait monter un **bloc** dans le trou. Donc, il va d'abord falloir amener le piédestal devant le trou, aller actionner le levier et revenir rapidement pousser le piédestal avant que le bloc ne se rétracte. Une fois le piédestal en place dans le coin N/E, un **bloc** monte dans le coin N/E de la salle aux dragons.

Revenir dans cette salle, aller chercher **une torche éteinte** dans la pièce à l'est, puis monter sur le bloc qui permet d'atteindre une passerelle en hauteur. Faire tout le tour de la salle pour allumer la torche, ramasser en chemin **3 chargeurs d'Uzi** et aller allumer la **torche murale** en haut des escaliers de la salle ouest pour ouvrir la **porte** à coté. Suivre le couloir, plonger dans un tunnel et nager jusqu'à pouvoir sortir de l'eau dans une grande cave avec un **sorcier** qui émet des éclairs. Après l'avoir éliminé, monter au dessus de l'arche au bord du gouffre, aller dans la salle ouest, éliminer **3 chevaliers**, ramasser **une Pnakotic Lockstone** et suivre le couloir ouest. Monter dans un passage en hauteur, traverser la cave grâce à la passerelle au dessus du gouffre, suivre le couloir est, ouvrir une **trappe** au plafond et monter dans la salle du trône.

Éliminer encore **un sorcier** et **un centaure**, (petite astuce pour éliminer les ennemis coriaces sans utiliser trop de munitions : maintenant qu'on dispose d'une arbalète, tirer des flèches explosives – en général une ou deux suffisent – afin d'enflammer l'ennemi, puis aller se mettre à l'abri en attendant qu'il meure) aller tout au bout vers le nord jusqu'au trône et écouter le **gladiateur**.

Gladiateur : Il n'est pas très étonnant que les hommes ne voient plus notre roi... le pauvre malheureux est devenu fou. Même la belle Serannian est en ruine... sa gloire s'est estompée. Quelles horreurs a-t-il contemplées pour tomber si bas ? Et pourtant elle est là... la clé de la porte en bronze... Heh. Il ne nous manque plus que la porte elle même. Je voyagerai vers les terres désolées qui... se trouvent au nord de cette ville... la clé de la cité de Zakarion se trouve là... et dans cette cité... la réponse de la localisation de cette porte s'y trouve.

Récupérer le **Mirror Seal** sur le piédestal devant le trône pour terminer le niveau.

NIVEAU 11 : THE WASTELANDS

Une nouvelle page est apparue dans le journal. Commencer par descendre sur les rochers derrière Lara pour ramasser **une arbalète** et **des flèches explosives** puis remonter et aller vers l'est. S'accrocher au rebord, se laisser tomber sur un rocher, descendre sur le rocher à droite puis sauter dans une grotte via une pente glissante à gauche. Prendre le couloir nord, descendre sur un rocher, s'accrocher au mur d'escalade au nord, monter jusqu'à pouvoir s'accrocher à la fissure du rocher à droite, se déplacer vers la droite, monter dans une niche et suivre le parcours de rochers, fissures et mur d'escalade jusqu'à pouvoir atteindre un grand couloir en hauteur.



Au bout de ce couloir, glisser en arrière sur la pente de gauche, s'accrocher au rebord et se déplacer au maximum vers la gauche jusqu'à pouvoir monter dans un couloir au bout duquel se trouve le **secret n° 31 : un Silver Dragon et des torches**. Sortir de cet endroit en se plaçant à l'entrée, dos au vide et se laisser tomber sur les rochers en dessous puis refaire le parcours comme précédemment jusqu'au bout du grand couloir.

Cette fois, au bout du couloir aller vers la droite et monter dans une vallée entourée de montagnes. Monter sur des rochers à gauche pour récupérer le **secret n° 32 : un Emerald Dragon, une Pnakotic Lockstone, un chargeur d'Uzi et une Radian Life Potion**. Aller vers le sud, monter sur des rochers pour atteindre un couloir, suivre ce couloir jusqu'au bout et monter sur un bloc en haut d'une pente. De là, Lara a une vue panoramique de la vallée.



Au dessus de la vallée on peut apercevoir des points lumineux clignotants. Ce sont des emplacements de **dalles invisibles**. Les utiliser pour atteindre le mur tout au bout de la vallée à l'est (l'avant dernière dalle étant très basse, Lara perd une très grande partie de sa vie), ramasser en chemin **une Radian Life Potion** et actionner un **levier** qui ouvre la **porte** en dessous.

Lara se trouve maintenant dans une immense grotte avec 2 ilots au dessus du vide et **2 gardes** qui lancent des éclairs si Lara s'approche trop près. Pour les avoir facilement, équiper l'arbalète du viseur laser, leur tirer une flèche explosive dessus et attendre qu'ils meurent de leurs blessures. Commencer par éliminer le gardien de gauche, aller sur son ilot, ramasser **une Pnakotic Lockstone** et actionner un **levier** qui fait monter une **petite colonne** contre le deuxième ilot. Remonter à l'entrée de la grotte, aller au sud, éliminer le deuxième gardien, longer le mur sud et avant d'aller sur son ilot, ramper dans un passage sombre en hauteur sur la droite.



Lara se trouve dans une espèce de labyrinthe de serveurs informatiques psychédéliques sombre. Dans ce labyrinthe il y a des pans de mur sur lesquels sont dessinés des espèces de têtes avec un bras à gauche et une jambe à droite. Toutes les têtes sourient sauf **une tête qui fait la grimace**. Il va falloir lui tirer pour ouvrir une **porte** dans le labyrinthe et changer la couleur d'ambiance (elle vire au rouge). La nouvelle pièce est facilement repérable de loin grâce à sa couleur violette. Y entrer et ramasser le **secret n° 33 : un Golden Dragon, 2 Life Potion et un chargeur de Desert Eagle**.

Après une image clignotante, Lara se retrouve téléportée dans la grande grotte. Aller sur le deuxième ilot, monter sur les rochers N/E et enfin prendre le tunnel à l'est au bout duquel le chat attend Lara.

Chat : Je sais que ton esprit regorge de questions... car je t'ai observé. Ou est la clé ? Elle était censée être ici... n'est ce pas ? Ou est-elle passée ? Et plus, veux tu connaitre la vérité ?

Prendre le passage à droite du chat pour terminer le niveau.

NIVEAU 12 : ZAKARION

Aller vers l'ouest, monter dans un long couloir à gauche et tout au bout monter à une échelle pour arriver dans la cour devant un bâtiment. Entrer dans le bâtiment par l'escalier de droite, prendre le couloir de droite, actionner un **levier** qui ouvre une **grille**, revenir en arrière, prendre le couloir en face et mettre (ou pas) une pierre dans le **support de Pnakotic Lockstone** pour ouvrir la **porte** à coté. Aller ramasser **un chargeur de MP5** et **des flèches normales (x2)**. Actionner le **levier** à l'ouest pour ouvrir la **grille** à coté et revenir dans le couloir précédent puis passer la grille sud ouverte précédemment.

Faire le tour du balcon pour entrer dans un couloir à l'est, descendre au niveau inférieur en s'accrochant au lierre, entrer dans la salle qui se trouve sous le balcon précédent, suivre le couloir nord et noter le message qui apparait en haut de l'écran : "**Quelle est la chose que vous désirez le plus dans ce monde ?**" Continuer à suivre le couloir, entrer dans une salle avec de gros engrenages, ramasser **une Pnakotic Lockstone** et déplacer les **2 blocs** au centre de la salle pour les mettre sur **2 dalles** de couleur différente. Cela a pour effet d'activer les **engrenages** et d'ouvrir la **double porte** au nord

Aller actionner un **levier** qui ouvre une **double grille** quelque part au bord d'un plan d'eau, aller à gauche, monter à une échelle et sortir dehors par une **trappe** qui s'est ouvert automatiquement. Repartir en direction du début de niveau, mais à la sortie du long couloir, prendre à gauche et aller tout au bout pour passer la double grille ouverte récemment. Avancer sur un pont en ruine, plonger dans le bassin en dessous, actionner un **levier** qui ouvre la **double grille** au bout du pont, puis remonter sur le pont et passer la double grille pour arriver dans une partie de la citée construite sur l'eau.

Commencer par plonger dans l'eau à gauche et entrer dans un petit passage sous le premier bâtiment pour dénicher le **secret n° 34 : un Emerald Dragon, une Pnakotic Lockstone, un chargeur d'Uzi et 2 roquettes**. Sortir de l'eau sur les plateformes au sud puis entrer dans la ville à l'est.



Suivre la ruelle jusqu'à tomber sur une ancienne connaissance, **un ninja**, qui n'en croit pas ses yeux de voir Lara si loin. Lui tirer dessus mais sans espoir de l'éliminer. Une fois qu'il s'est de nouveau enfui, prendre la ruelle au S/E derrière la fontaine, tourner à gauche, monter l'escalier à droite en entrant dans un couloir vers le sud. Sauter sur le balcon de l'autre côté de la ruelle, entrer dans la maison et ramasser la **Ruby Rose**. Déplacer 2 caisses à gauche de Lara pour libérer un passage menant au **secret n° 35 : un Silver Dragon et une Life Potion**. Mettre une **pièce** dans le **support de Pnakotic Lockstone** pour ouvrir la grille.



Revenir en arrière, descendre l'escalier et suivre le couloir qui conduit à l'extérieur. Descendre vers la droite jusqu'à une petite place avec une fontaine, ramasser **un chargeur d'Uzi** et **une arbalète** puis remonter la pente, tourner à droite et passer la **double grille** qui s'est ouverte

automatiquement. Revenir sur la première place avec une fontaine et poser la **Ruby Rose** sur le **piédestal** à côté de la **double grille** du bâtiment à l'est pour l'ouvrir. Entrer dans le bâtiment, monter l'escalier, sauter/s'accrocher à la fissure du mur de l'autre côté de la ruelle et se déplacer vers la droite jusqu'à atteindre une niche dans laquelle se trouve la **Silver Rose**. Descendre et retourner dans la partie aquatique de la cité.

Monter sur la passerelle par laquelle Lara est arrivée, aller vers l'ouest et poser la **Silver Rose** sur le **piédestal** à droite de la **double porte** du bâtiment pour l'ouvrir. Descendre sur une petite plateforme juste sous l'entrée, ramasser le **secret n° 36 : un Golden Dragon et un lance roquettes**, puis sauter à travers la petite ouverture à l'est pour revenir dans le bassin principal. Monter sur la petite plateforme côté sud du bâtiment où se trouvait le secret n° 34, actionner un **levier** qui fait monter une **plateforme** au centre du bâtiment où Lara a trouvé le secret n° 36 et retourner traverser ce bâtiment, en évitant les **jets de flammes** sous l'entrée.



Sauter sur les morceaux de pont en ruine au sud et aller actionner un **levier** qui ouvre la **double grille** à côté. Monter l'escalier sud, entrer dans le bâtiment en face et écouter les paroles du gladiateur.

Gladiateur : Tu n'aurais pas du venir. Je ne peux pas te dire où se trouve la porte. La porte n'est qu'une illusion... aucune merveilles ne n'attendent là-bas.

Cette fois-ci, le **gladiateur** se montre plus agressif que les fois précédente, donc l'éliminer puis récupérer le **Papyrus of the Sages** sur un piédestal pour terminer le niveau. Le papyrus a créé une nouvelle page dans le journal de Lara.

NIVEAU 13 : FORTRESS OF THORABON

Monter sur le toit du bâtiment droit devant, en faire le tour et écouter parler le chat.

Chat : Si tu es arrivée jusqu'ici... ton choix est fait. La vallée dorée s'étend au-delà de votre forteresse... tu dois passer par son gouffre. Alors tu feras face aux jardins de Yin... la dernière épreuve est ton but. Mais quel est ton but ? Es-tu certaine... de vouloir contempler les merveilles au-delà de la porte ? Pourquoi fuir vers ton pays des rêves ? Que fuis-tu ?

Descendre à l'intérieur du bâtiment, ramasser **un lance roquette**, **une Life Potion** et **une Radian Life Potion**, puis aller au nord et utiliser la **corde** pour traverser le gouffre. Au bout du petit couloir monter à une échelle et arrivé en haut s'accrocher au rebord et se déplacer vers la droite. Monter s'accrocher à une deuxième puis une troisième fissure et enfin entrer dans une pièce. Utiliser les échafaudages pour monter sur le mur ouest et passer la **double porte** qui s'ouvre automatiquement.

Avancer droit devant, éliminer **un moine**, monter l'escalier au nord et ouvrir la **double porte** à gauche. Casser des **caisses**, ramasser **une arbalète**, ouvrir la **double porte** ouest, éliminer **2 moines**, ramasser la **Golden Key** que l'un d'eux laisse tomber, casser des **caisses**, ramasser **2 chargeurs de MP5** puis passer la **porte** sud qui s'ouvre automatiquement. Descendre l'escalier à gauche, éliminer **un moine**, utiliser la **Golden Key** dans la **serrure** à droite de la **porte** ouest pour l'ouvrir et aller actionner un **levier** qui ouvre une **double porte** en bas des escaliers derrière Lara, aller éliminer **3 moines** dont 2 dans cette nouvelle pièce puis actionner un **levier** qui ouvre une **grille** devant une cascade en bas du dernier escalier qui descend. Sauter dans le passage de cette cascade et suivre le couloir qui mène dans une grande grotte marécageuse.

Plonger dans le bassin, ramasser **un chargeur de MP5** et sortir de l'eau au nord. Les marécages sont empoisonnés, dès que Lara marche un peu trop profondément dedans, sa barre de vie diminue lentement. Et bien sûr, si elle est complètement immergée et qu'elle ne trouve pas d'endroit où monter, elle se noie. Donc marcher au minimum l'eau.

Commencer par aller sur le petit îlot au centre. Le but du jeu c'est de traverser le marécage jusqu'au mur au bout duquel se trouve un levier, en s'accrochant et sautant (en arrière) de bambous en bambous. Actionner le **levier** pour faire baisser un **bloc** sur le toit du bâtiment nord, entre les deux parties triangulaires, puis revenir par le même chemin sur l'îlot central. Utiliser les bambous ouest pour atteindre une échelle sur un rocher au plafond, faire le tour du rocher, s'accrocher à l'échelle de singe au plafond, suivre le parcours et se laisser tomber sur un mur.

Sauter sur le toit du bâtiment via une petite pente au N/E, noter le **bloc** qui se lève en bas et qui permet de descendre et remonter sur le toit, puis aller entre les deux parties triangulaires pour y actionner un **levier** qui ouvre la **porte** du bâtiment en dessous. Avant de redescendre du toit, passer derrière la partie triangulaire nord pour ramasser **une Pnakotic Lockstone**. Avant d'entrer dans le bâtiment, prendre un passage au S/O, mettre une **pièce** dans le **support de Pnakotic Lockstone** pour ouvrir la **grille** à côté et aller y ramasser **un chargeur de MP5** et **des cartouches de shotgun normales**.

Entrer dans le bâtiment, aller au bout du couloir de droite (est), entrer dans une grotte, s'accrocher à l'échelle de singe au plafond, avancer jusqu'à la fissure du mur et utiliser deux autres fissures à différents niveaux pour atteindre une niche en hauteur au N/O. Sauter dans le passage S/O qui mène dans une salle avec **4 gardes** armés de lances. Après les avoir éliminés, descendre à l'étage en dessous dans une zone toxique (donc perte de vie lente), tuer **7 serpents**, actionner **4 leviers** pour ouvrir une **grille** au nord et aller y récupérer la **Golden Key**. Remonter à l'étage supérieur, utiliser la **Golden Key** dans sa **serrure** pour ouvrir la **grille** à côté, entrer dans une pièce et récupérer la **Golden Medal**. Sortir de la pièce par le trou au sud et descendre dans le couloir d'arrivée du bâtiment.

Prendre maintenant le couloir ouest et actionner un **levier** qui ouvre la **porte** à côté. Dans la pièce suivante il y a **3 leviers** à actionner pour ouvrir la **grille** de sortie à droite. La difficulté c'est qu'il y a aussi **un ninja**, **3 serpents** et le **plafond avec des pics** qui descend. Donc, ne pas s'occuper du ninja (perte de vie très importante), éviter les serpents et actionner rapidement les leviers pour pouvoir sortir au plus vite. Une fois en sécurité, ramasser **une Radian Life Potion**, puis grimper sur le pilier central et, tout en évitant le **balancier à pointes** au dessus, prendre le couloir nord.



Entrer dans une salle avec, à l'entrée **2 rouleaux mobiles** et un peu plus loin, une plateforme au dessus d'un marécage avec des **lames circulaires** qui tournent. Il va falloir, tout en évitant ces deux pièges, aller ramasser une autre **Golden Medal** sur la plateforme et aller dans le couloir à l'est. Ce couloir donne sur un autre ou un **rouleau** fait des aller et retour, donc, tout l'évitant aller à gauche et entrer dans la pièce à droite pour récupérer le **secret n° 37 : un Silver Dragon, des torches et une Life Potion**. Revenir dans le couloir précédent aller au bout coté sud, monter à l'échelle et

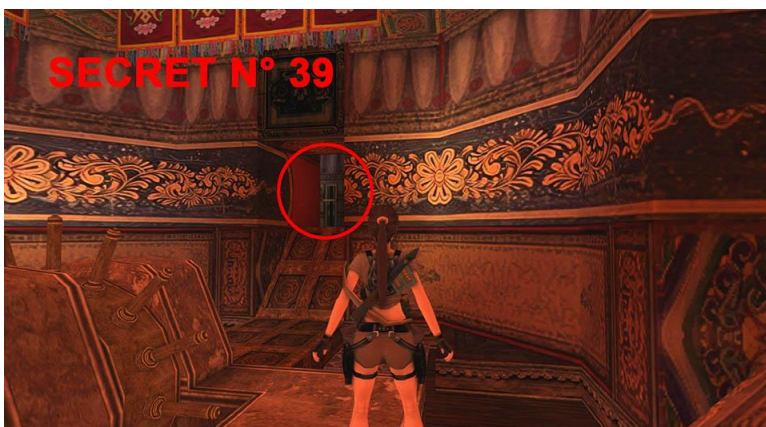
descendre dans le couloir qui ramène à l'entrée du bâtiment.

Aller devant l'estrade, récupérer le **Divine Ruby** puis mettre les **2 Golden Medal** dans les **2 supports** de part et d'autre de la salle pour ouvrir la **trappe** au dessus de l'échelle sur l'estrade. Monter à l'échelle et suivre le couloir derrière jusque dans une salle avec un bassin. Plonger dans le bassin, nager dans le couloir N/O, puis remonter à contre courant dans un passage au plafond qui conduit au **secret n° 38 : un Emerald Dragon et un chargeur d'Uzi**.



Revenir dans la salle avec le bassin par le couloir qui descend vers l'est et en passant la **grille** qui s'ouvre automatiquement. Plonger dans le bassin, sortir de l'eau au sud, descendre dans un couloir, monter à une échelle et entrer dans une petite grotte avec un ruisseau qui coule vers la salle au bassin. Déplacer la **cage** avec le squelette afin qu'elle bouche l'arrivée d'eau du ruisseau, glisser sur la pente du cours d'eau asséché pour retourner dans la salle au bassin, qui est vide maintenant et prendre le couloir N/O. Passer les **2 pièges de lames circulaires**, monter dans un passage en hauteur, traverser 2 couloirs semi-inondés en évitant les **2 rouleaux**, pour arriver dans une salle avec **8 rouleaux**. Traverser la salle vers l'ouest en évitant les rouleaux et suivre un couloir qui mène à un labyrinthe de pièce avec des grandes roues.

Actionner la **grande roue** de la pièce n° 1 pour ouvrir momentanément la **porte** en face (nord), passer dans la pièce n° 2, actionner une deuxième **grande roue** pour ouvrir momentanément la **porte** en face (ouest), passer dans la pièce n° 3, actionner une troisième **grande roue** pour ouvrir momentanément la **porte** en face (sud), passer dans la pièce n° 4 et actionner un **levier** dans le couloir ouest pour ouvrir la **porte** est de la pièce n° 1.



Actionner maintenant la **grande roue** de la pièce n° 4 pour ouvrir momentanément la **porte** en face (est), qui ramène dans la pièce n° 1, mais avant d'y retourner, actionner le **levier chrono** à gauche derrière Lara afin d'ouvrir la **porte** qui conduit au prochain secret. Sortir rapidement de la pièce actuelle, traverser la pièce n° 1, puis la pièce n° 5 en face et entrer dans le petit couloir à l'est avant que la porte se referme. Ramasser le **secret n° 39 : un Golden Dragon, un chargeur de MP5 et des grenades normales**, puis actionner deux fois le **levier** qui recouvre la **porte** du secret. Actionner la **grande roue** de la pièce n° 5 pour

ouvrir la **porte** nord, actionner la **grande roue** de la pièce n° 6 pour ouvrir la **porte** en face et sortir du labyrinthe.

Se laisser tomber dans un petit bassin en contrebas, sortir de l'eau et actionner un **levier** qui ouvre la **grille** à coté et sortir dans un grand couloir où **2 moines** attendent Lara. Après les avoir éliminés (ou tout simplement ignorés) aller tout au bout du couloir et entrer dans la **spirale de téléportation** qui amène Lara au dessus du bassin d'eau de la grotte aux marécages.

Descendre dans la pièce ouest, éliminer **2 gardes** avec des épées (et qui volent), prendre le couloir sur le balcon nord, aller à gauche, éliminer encore **2 gardes**, monter l'escalier et dans la salle suivante monter dans un passage en hauteur dans le coin S/E. Descendre dans le couloir suivant, éliminer **2 gardes** avec des lances, suivre le couloir jusqu'au bout, ouvrir une **trappe** au plafond, monter dans un passage, ouvrir une **trappe** au sol, descendre dans une chambre, ramasser **une Life Potion** puis ouvrir la **porte** et retourner dans le couloir. Comme précédemment aller au bout du couloir, remonter par la première trappe et aller au bout du couloir jusque dans une pièce avec des **blocs mobiles** et des **jets de flammes**.

Traverser cette pièce, suivre le couloir, monter les escaliers en évitant les **2 statues de dragons en boule** qui tombent du plafond, aller au bout du couloir à droite chercher une **Life Potion** en évitant le rouleau, puis aller à l'autre bout du couloir et entrer dans la pièce à droite. Monter dans un couloir, sauter par-dessus la rambarde au bout, ramasser **un chargeur de MP5** et ouvrir la **double porte** grâce au **levier** à coté, ce qui ramène Lara à l'entrée de la forteresse. Poser le **Divine Ruby** sur le **socle** à droite de la **double porte** nord pour l'ouvrir et suivre le couloir qui mène à un grand escalier qui descend dans un jardin. Traverser le jardin en éliminant **4 moines** (ou en les ignorant), descendre l'escalier nord et entrer dans la **spirale de téléportation** pour terminer le niveau.

NIVEAU 14 : THE GARDENS OF YIN

Aller vers le N/E, s'accrocher au rebord de la falaise, se déplacer vers la droite jusqu'à pouvoir monter sur un mur, aller au bout du mur et marcher sur une passerelle invisible en suivant les lucioles. Entrer dans le couloir N/O, monter à une échelle, ramasser **une Radian Life Potion**, puis sauter sur la passerelle invisible indiquée par les lucioles au nord.

Se laisser tomber sur la plateforme devant la tête de statue en contrebas, prendre la passerelle invisible à l'est jusqu'au kiosque japonais, actionner le **levier 1/2** puis revenir en arrière. Prendre maintenant la passerelle invisible à l'ouest, sauter sur le petit îlot à droite pour ramasser **un chargeur de MP5** puis revenir sur la passerelle invisible et avancer jusqu'au deuxième kiosque japonais. Actionner le **levier 2/2** qui libère le passage vers la passerelle invisible à droite de la tête de statue et suivre les lucioles qui guident Lara sur cette nouvelle passerelle jusqu'à atteindre les cascades au N/E.

Avancer sur un chemin au dessus d'un lac, ramasser **un lance roquette** entre deux piliers à gauche, revenir sur le chemin et aller dans l'eau vers le N/E, tant que Lara peut marcher. S'accrocher au rebord en pente à droite, se déplacer au maximum vers la droite, monter, faire un saut arrière suivi rapidement



d'un saut avant vers la droite pour atteindre le haut des rochers. Ramper dans un petit passage à l'est pour y ramasser le **secret n° 40 : un Emerald Dragon, 2 chargeurs de MP5 et des flèches de harpon (x2)**.

Revenir au début du lac, aller vers l'ouest, entrer dans une maison, éliminer **3 moines**, sortir de la maison vers le nord, monter sur le toit de la maison via un mur à gauche et ramasser le **secret n° 41 : un Silver Dragon, une Life Potion, une Pnakotic Lockstone et des flèches de harpon**.



Descendre, entrer dans la maison au nord et actionner un **levier** qui ouvre une **grille** au fond du lac dans le coin N/E. Noter que dans ce lac se trouvent **10 crocodiles** et **2 barracudas**.

Plonger dans le lac, aller passer la grille dans le coin N/E, entrer dans une grotte et sortir de l'eau tout au fond. Monter sur les rochers au S/O, éliminer les 2 moines qui descendent l'escalier sud, monter cet escalier et une fois en haut, sauter sur une petite plateforme dans le coin S/E. Sauter sur un mur en pente au nord, s'accrocher à son rebord, se déplacer jusqu'à pouvoir monter dans une niche et de là sauter dans un couloir sombre au N/E. Au bout du couloir mettre une **Pierre** dans le **support de Pnakotic Lockstone** pour ouvrir la **porte** à côté et aller y ramasser le **secret n° 42 : un Golden Dragon, une roquette, une Life Potion, une Radian Life Potion**.



Redescendre dans la grotte, remonter l'escalier sud, entrer dans le bâtiment, ramasser **des cartouches de shotgun normales, un chargeur d'Uzi et une Radian Life Potion**, puis suivre le couloir sud. Éliminer **2 moines**, traverser un kiosque, aller tout au bout de la terrasse sud et actionner un **levier** qui fait monter un **bloc** contre un mur derrière Lara. Revenir en arrière, traverser le kiosque et tout de suite après descendre sur la droite. Passer sous le pont ouest, monter sur le bloc contre le mur à droite, monter dans un couloir, le traverser et ramper dans le petit passage N/O.

Entrer dans une zone avec un bassin et une cascade, monter sur les rochers au N/E puis sur le mur à l'est et entrer dans un couloir. Après l'animation qui montre une grande zone avec des piliers sous une sphère qui lance des éclairs, il va falloir en sautant de piliers en piliers et en évitant les éclairs, actionner des leviers à différents endroits.

Commencer par sauter sur le premier pilier en face, puis sur celui de droite et enfin sauter sur le pont au N/E pour y actionner un **levier** qui ouvre la **grille** au bout du pont à droite. Aller dans ce nouveau passage et monter dans un couloir en haut de la salle en évitant les **pièges à pointes rotatives**. Dans la salle suivante aller tout au fond ramasser **2 roquettes** et **un chargeur de Desert Eagle** puis revenir au début de la salle et utiliser la **perche horizontale** pour monter sur le mur ouest, tout en évitant un **piège à pointes rotatives**. Une fois sur le mur traverser la salle en sens inverse grâce à la **perche horizontale** et en évitant les **2 pièges à pointes rotatives**.

Avancer dans un couloir, actionner un **levier** qui ouvre **2 portes**, celle en haut du couloir à droite ainsi que celle qui se trouve en face d'elle, de l'autre côté de la zone au dessus de la sphère. Passer ces 2 portes, récupérer le **Golden Deity 1/2** sur le piédestal puis revenir au centre de la zone et prendre le passage nord. Descendre par une échelle pour se retrouver dans une pièce avec une statue à 18 bras protégée par un champ de force. Éliminer **2 moines** puis sortir de la pièce et aller sur le pont au S/O pour actionner un **levier** qui ouvre la **grille** au bout du pont à droite.

Aller à l'entrée de ce nouveau passage et avant de glisser sur la pente il va falloir casser la **porte** en bas à gauche pour que, lorsque Lara va commencer à glisser et que **2 boules** vont tomber du plafond (devant et derrière), elle puisse entrer dans ce nouveau couloir. Dans la pièce suivante ramasser **une Pnakotic Lockstone** ainsi que le **Golden Deity 2/2**, prendre le couloir qui monte au sud, éviter les **3 boules** qui tombent, une par une, puis monter à une échelle et actionner un **levier** qui ouvre la **porte** à côté, ce qui permet de retourner dans la zone au dessus de la sphère.

Traverser la zone, entrer à nouveau dans le passage nord, descendre à une échelle pour revenir dans la pièce avec la statue à 18 bras puis mettre les **2 Golden Deity** dans les **2 supports** pour couper le **champ de force**. Ramasser la **Blue Key** ainsi qu'un **chargeur de Desert Eagle** puis sortir de la pièce et quitter la zone par le passage d'arrivée (au sud). Au bout du couloir traverser la zone avec la cascade en s'accrochant au rebord du mur sud pour aller ramasser **un chargeur d'Uzi** dans une niche puis descendre et ramper à nouveau dans le petit passage au sud.

Aller au bout de la terrasse en face chercher **des cartouches de shotgun normales** et **un chargeur de Desert Eagle** puis aller utiliser la **Blue Key** dans la **serrure** de la maison à l'ouest pour en ouvrir la **porte** d'entrée. Monter à l'étage de la maison récupérer la **Golden Figurine** puis sortir de la maison, éliminer **2 moines** et ramasser le **chargeur de Desert Eagle** que l'un d'eux laisse tomber. Revenir sur la terrasse à l'est et retourner traverser le bâtiment N/E. Descendre dans la grotte, prendre le couloir au nord, éliminer 2 moine et, au bout du couloir, poser la Golden Figurine sur son socle pour ouvrir la porte à côté et glisser sur une pente pour terminer le niveau.

NIVEAU 15 : GOLDEN VALLEY - FINALE

Suivre le couloir de gauche qui conduit à une immense grotte partiellement inondée. Explorer la zone, éliminer **3 moines** et **3 chevaliers**, utiliser (ou pas) une **Pierre** dans le **support de Pnakotic Lockstone** pour ouvrir la **porte** à côté et aller y ramasser **des torches**. Inutile d'aller utiliser une **Pierre** dans le **support de Pnakotic Lockstone** au S/O : il n'y a qu'un **chevalier** à l'intérieur.

Prendre le passage qui monte au N/O, s'accrocher au rebord du rocher à droite et le contourner pour atteindre une plateforme avec un **support de Pnakotic Lockstone** et **un chevalier** endormi. Utiliser une pierre à cet endroit ne fait que réveiller le chevalier donc passer sur la plateforme suivante avec un autre **support de Pnakotic Lockstone**. Utiliser (ou non) une **Pierre** pour ouvrir la **porte** à côté et ramasser **2 roquettes**. Poursuivre le parcours en s'accrochant aux rebords des rochers jusqu'à un nouveau **support de Pnakotic Lockstone** et utiliser (ou pas) une **Pierre** pour ouvrir la **porte** à côté, derrière laquelle se trouve **une Radian Life Potion**.

Continuer le parcours pour passer du côté est de la grotte, sauter sur une plateforme avec un **support de Pnakotic Lockstone** et **un chevalier** endormi. Comme précédemment, l'utilisation d'une pierre réveille le chevalier. Continuer à avancer de plateformes en plateformes, monter dans un petit couloir en hauteur sur la droite, grimper aux racines pour atteindre un nouveau couloir, sauter par-dessus 2 trous avec des pics en évitant les chaînes qui se balancent et sortir sur une plateforme.

Éliminer à distance les **2 chevaliers** qui se trouvaient près de l'entrée de la grotte et qui se sont réveillés, continuer vers le nord, sauter/s'accrocher à une fissure du rocher, se déplacer vers la gauche et monter le long des racines jusque dans une niche. Sauter sur la plateforme au nord, se retourner, sauter dans un passage en hauteur au sud, à droite des racines et suivre un couloir qui mène dans une salle où **3 moines** attendent Lara. Après les avoir éliminés, descendre sur une petite plateforme, sauter dans un passage à l'ouest et entrer dans une pièce avec **4 supports de Pnakotic Lockstone** pour **3 portes** à ouvrir (la porte sud nécessite l'utilisation de 2 pierres). Derrière la porte à l'est il y a **une roquette**, derrière la porte sud, **un chargeur de Desert Eagle** et derrière la porte ouest, **un chargeur de MP5**. Sortir de la pièce, sauter dans un passage violet en contrebas au N/O et écouter le chat.

Chat : Voici la dernière étape. Jusqu'où iras-tu ? Ce n'est pas une mince affaire... c'est mon dernier appel à ne pas lâcher prise. Oseras-tu abattre un dieu pour assouvir ton désir ? Je n'ai pas la force de ce chevalier... je ne peux pas te barrer le chemin. Mais tu pourrais me tuer maintenant... un ennemi plus redoutable t'attend. Tu l'as déjà affronté... mais le voici debout dans toute sa puissance... le chaos rampant.

Traverser une petite plaine et entrer dans une immense arène. Après l'animation, éliminer l'espèce de **sorcière volante** qui lance des boules de feu, puis le **dragon rampant** et enfin, ramasser au centre de la zone le **Fragment of the Crawling Chaos**. Entrer dans le bâtiment à l'ouest, combiner le **Mirror Gem** avec le **Mirror Seal** pour former le **Mirror of Dreams** et le poser sur son **socle** en forme de mains afin d'ouvrir la **double porte** à côté. Suivre le chemin au milieu de l'eau jusqu'au bout. Là, deux chemins sont possibles.

- 1) Sauter sur la plateforme tout au bout à l'ouest, passer la porte entre-ouverte et suivre le couloir qui ramène Lara dans la chambre de son manoir. Monter l'escalier sur le balcon ouest pour terminer l'aventure sur le suicide de Lara.
- 2) Prendre le chemin au nord, descendre vers un petit bassin et écouter une dernière fois le chat.

Chat : Finalement, ton choix est fait... et maintenant c'est gravé dans la pierre. Mais qu'y a-t-il après ? Quel chemin est le chemin révolutionnaire ? Y en a-t-il un ? Pour revenir, comme beaucoup le demandent... au monde éveillé une fois de plus ? Ou se détourner... pour aller plus loin... abandonner tout ce que tu connais pour le rêve éternel ? Pour franchir la porte de bronze et embrasser des merveilles ? Peut-être la route de la nuit... ou la vérité n'ose pas dire... c'est le meilleur chemin. Et peut-être seras-tu libéré de ton destin funeste à ton réveil... au prix de tout ce que tu as jamais aimé. Dans ce domaine... la vérité est... que nous n'avons encore rien vu.

Soluce très largement inspirée des vidéos de KAPIL4417037

Niveaux 1 et 2 : TRLE, Tomb Raider: Ex Oblivione (Part One)

<https://www.youtube.com/watch?v=yVKtIoR2JNk&list=PL2uNXB41Q7g6xtSmJGL7FWPAwbj2p0DEi&index=1>

Niveaux 3 et 4 : TRLE, Tomb Raider: Ex Oblivione (Part Two)

https://www.youtube.com/watch?v=x_8ZGEVhi-M&list=PL2uNXB41Q7g6xtSmJGL7FWPAwbj2p0DEi&index=2

Niveau 5 : TRLE, Tomb Raider: Ex Oblivione (Part Three)

https://www.youtube.com/watch?v=qppjQOQOQ_ME&list=PL2uNXB41Q7g6xtSmJGL7FWPAwbj2p0DEi&index=3

Niveaux 6 et 7 : TRLE, Tomb Raider: Ex Oblivione (Part Four)

https://www.youtube.com/watch?v=R42L_c6AKG4&list=PL2uNXB41Q7g6xtSmJGL7FWPAwbj2p0DEi&index=4

Niveau 8 : TRLE, Tomb Raider: Ex Oblivione (Part Five)

<https://www.youtube.com/watch?v=W3zBeDuEHBc&list=PL2uNXB41Q7g6xtSmJGL7FWPAwbj2p0DEi&index=6>

Niveau 9 : TRLE, Tomb Raider: Ex Oblivione (Part Six)

<https://www.youtube.com/watch?v=QX9xaSwCixg&list=PL2uNXB41Q7g6xtSmJGL7FWPAwbj2p0DEi&index=7>

Niveaux 10 et 11 : TRLE, Tomb Raider: Ex Oblivione (Part Seven)

<https://www.youtube.com/watch?v=jF66CZSPF88&list=PL2uNXB41Q7g6xtSmJGL7FWPAwbj2p0DEi&index=8>

Niveaux 12 et 13 : TRLE, Tomb Raider: Ex Oblivione (Part Eight)

<https://www.youtube.com/watch?v=Bm5WutA-c5U&list=PL2uNXB41Q7g6xtSmJGL7FWPAwbj2p0DEi&index=9>

Niveaux 14 et 15 : TRLE, Tomb Raider: Ex Oblivione (Part Nine)

<https://www.youtube.com/watch?v=yEL1g77OkVs&list=PL2uNXB41Q7g6xtSmJGL7FWPAwbj2p0DEi&index=10>